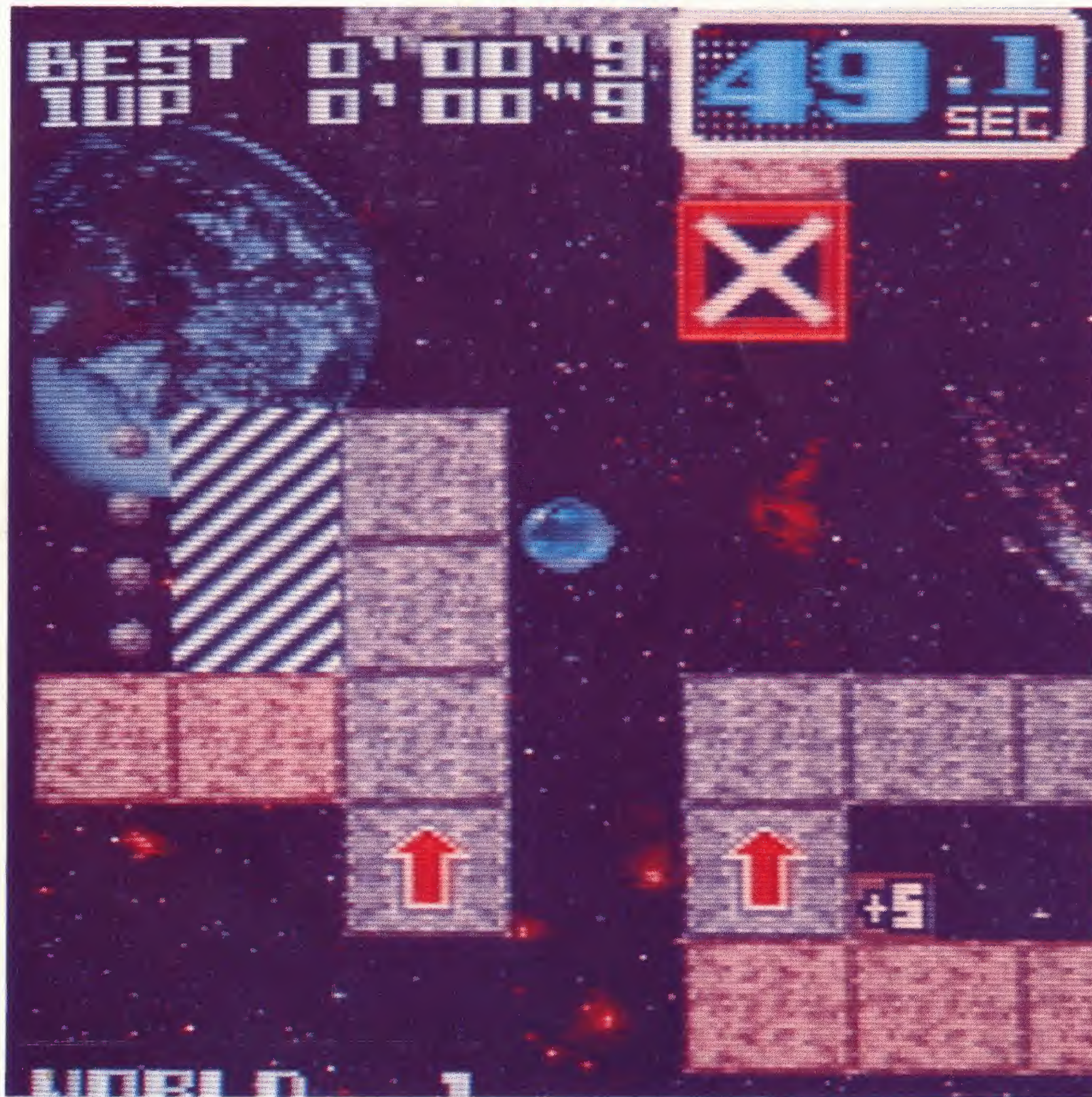


CAMELTRY™

キヤメルトライ

取扱説明書



この度は当社製品「キャメルトライ for X68000」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。本書はソフトを正しくご利用いただくための説明書です。ソフトをご使用になる前によくお読みください。

● パッケージ内容 ●

商品のパッケージには以下のものが同梱されています。ご確認ください。

- ・ 本書（説明書）
- ・ 5インチ・フロッピーディスク
- ・ 組み立て式パドル・パーツ
（詳しい説明は【パドルについて】をご覧ください）
- ・ ユーザーズ・カード
- ・ サポート・カード

お手数ですが、ユーザーズ・カードは必要事項を記入してポストに投函してください。ユーザー・サポート、次回作の参考などに利用させていただきます。

サポート・カードは、万一、商品にトラブルが発生して、当社に修理等をご依頼になる場合に必要となりますので、大切に保管しておいてください。

● フロッピーディスク 取り扱い上の注意 ●

・ ディスクの磁性面を汚損すると機械が内容を読み取れなくなることがあります。指などが触れないよう取り扱いに注意してください。

・ 磁力のあるものを近づけたり、テレビなど強い磁気を発生するものの上に置くと、磁気の影響でディスクの記憶内容が破壊される恐れがあるので、おやめください。

・ ディスクのライトプロテクト・シールは、はがさないでください。



当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為および賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合には懲役または罰金が課せられます。



No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです

ソフトウェア法的保護監視機構

起動方法

X68000本体とモニターの接続を確かめて、電源を入れてください。

ディスクをX68000のドライブ0に正しくセットしてください。ゲームは自動的に起動します。

「キャメルトライ」はマウスまたはトラック・ボールで操作します。どちらかを接続してご使用ください。

※ゲーム中にもアクセスする必要があるため、ディスクは抜かないでください。



※HDをご使用になっている方へ※

ACE HD, PRO HD, EXPERT HD, SUPER HD, XVI HDなど、ハードディスクをお使いのお客様で、起動時にハードディスクから立ち上がるように設定されている場合は、そのままでは本ソフトを起動させることはできません。

[OPT.1]キーを押しながらリセットをかけるなどの方法を使って、フロッピーディスク・ドライブから起動するようにしてください。



キャメルトライの世界によろこそ！

● 簡単操作でファンを獲得 ●

「キャメルトライ」は1990年にタイトーから発売されたアーケード・ゲームです。

「迷路の中のボールを転がして、ゴールまで運ぶ」という単純なゲームなのですが、「プレイヤー・キャラクターではなく、周りの通路を回転させる」という逆転の発想で、多くのゲームマニアを「あっ」と言わせました。

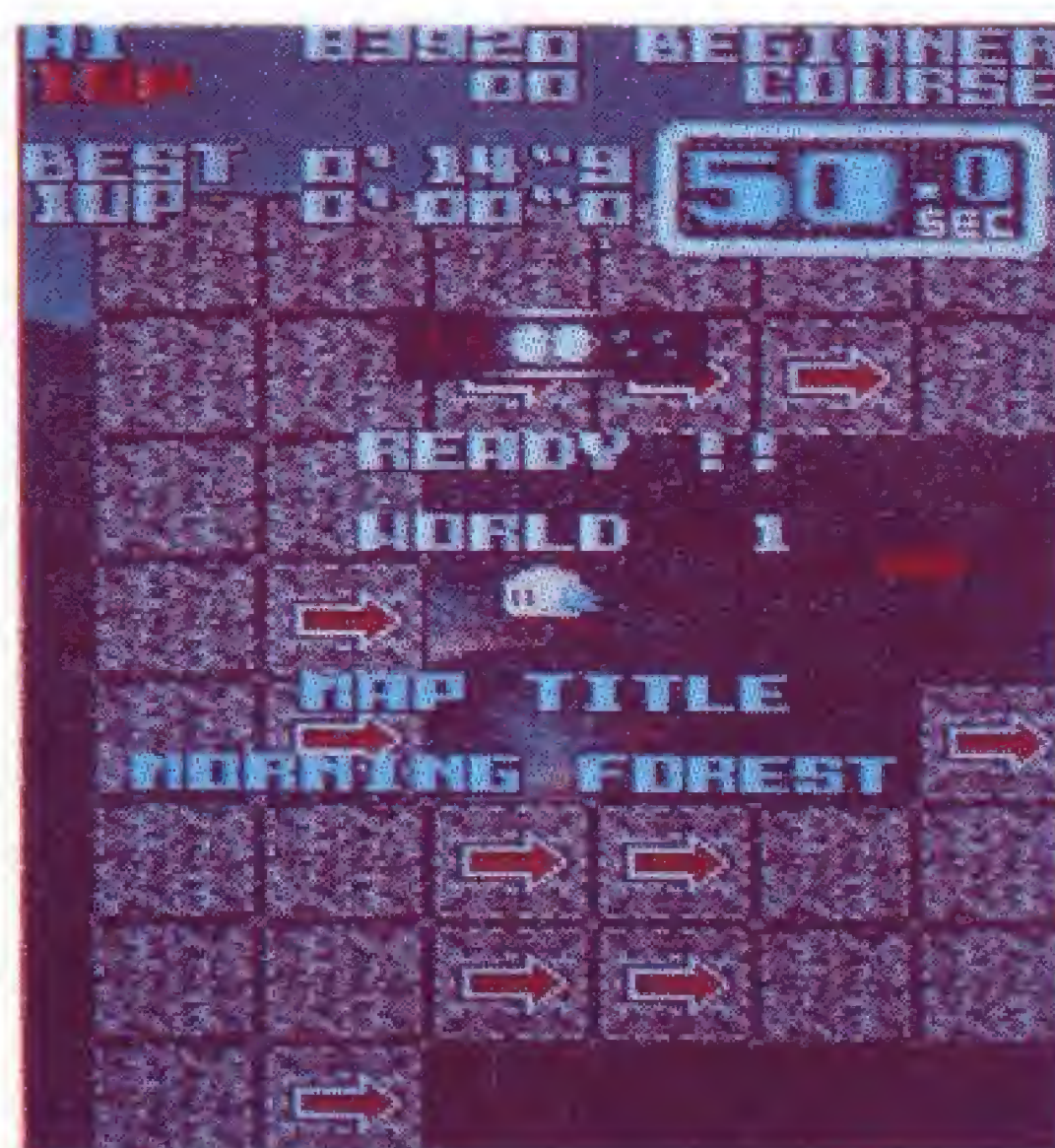
ルールや操作は簡単でわかりやすく、それだけに奥も深くて、初心者から上級者まで、誰にでも楽しむことができました。

美しい画面に軽快なBGM、豊富なフ

ィーチャーと懇切丁寧な「トレーニング・コース」、そしてなにより抜群のゲーム・アイデアなど、優良なゲームとしての条件を兼ね備え、熱心なファンを獲得した作品です。

しかし、見方によれば、地味なゲームでもあるためか、入れ替わりののはげしいアーケード市場では、長期間の設置をするところは多くありませんでした。

ところが、姿を消し始めた頃から「キャメルトライ」を支持するファンの声は日増しに高まり、ついに「マイコン BASIC マガジン」'91年3月号の「'90年ビデオ・ゲーム・グランプリ」では、並み居る強豪を押し退け、堂々の総合8位



に輝いたのです。

「後悔先に立たず」。ゲーム・センターでは、もはや幻のゲームになりつつあった「キャメルトライ」は、いくら惜しんだところで戻ってきてはくれませんでした……。

● キャメルトライ for X68000登場 ●

そんな時、ゲームファンに一条の光が差しかけられました。多くのファンの声に応じて、マイコンソフト開発室が、ついに「キャメルトライ」をX68000の上に復活させたのです！

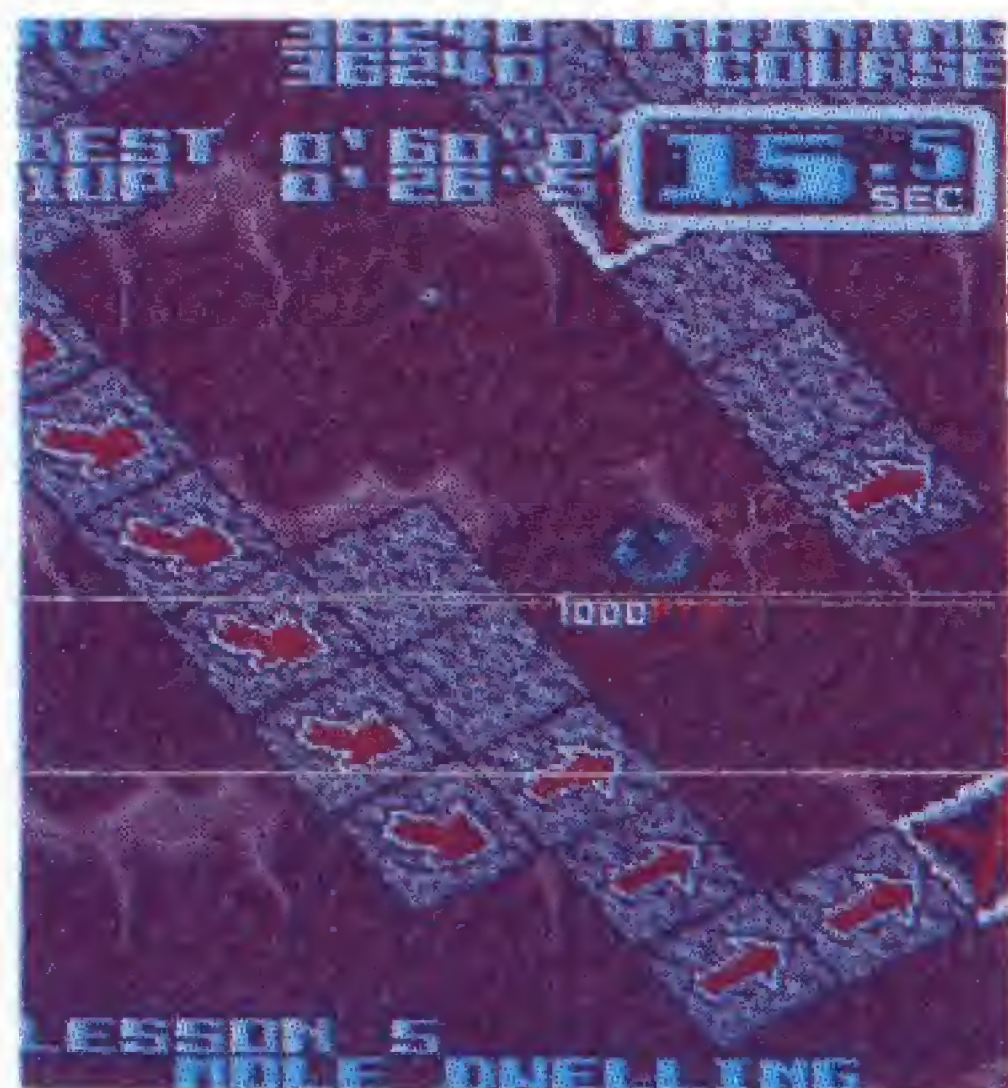
いささか大仰な書き出しになってしま

いましたが、こうして「キャメルトライ」はX68000に移植されました。

デモンストレーションや、懇切丁寧な「トレーニング・コース」も完全移植。極力「キャメル」の世界をそのまま持つてくるように務めました。

「キャメル」は、初めての人にも、たいへんわかりやすく作られています。立ち上げたら、まずはのんびりとデモをながめてください。「キャメル」の世界があなたにも伝わるはずです。

さあ、あなたも「キャメル」の世界をじっくりと堪能してください。



「キャメルトライ for X68000」の構成

「キャメルトライ for X68000」は本編の「キャメルトライ」をプレイする以外にも、迷路やボールのエディットなど、いろいろなことができます。

そこで、このソフトの構成がどうなっているのか、軽く説明しておきましょう。

●デモンストレーション●

ソフトが起動すると、デモンストレーション（デモ）が始まります。ゲームのルールなどの説明もしてくれるので、初めての人は一通り見てみるとよいでしょう。

放っておくと、ずっと繰り返すつづけます。

▼（マウスのボタンをクリック）

TUDOR'S ARTISTIC PLAYERS

SPECIAL

BEST TIME 7'00"0

RANK	SCORE	NO.	TIME	NAME
1ST	15000	1	NO REC.	K.K
2ND	10000	1	NO REC.	K.H
3RD	10000	1	NO REC.	K.S
4TH	10000	1	NO REC.	T.K
5TH	10000	1	NO REC.	T.K



●メイン・メニュー ●

ここからいろいろなモードへ分かります。

メイン・メニュー画面

（選択するモード名をクリック）▶



1 1PLAYER GAME

1人用ゲームのモードです。(P.9)

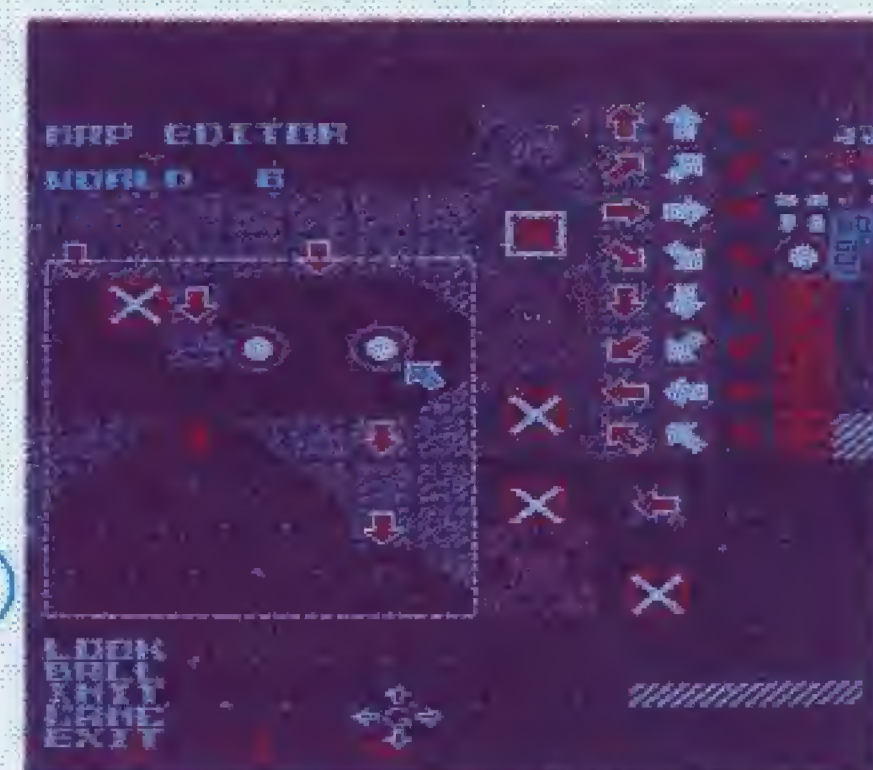
スコアをのばすもよし、タイムを縮めるもよし



4 MAP EDITOR

自分の好きなように迷路を作れるモードです。(P.13)

マップエディターの画面



2 LAP TIME MATCH

2人が交互にプレイし、ラップタイムを競うモードです。・・・(P.11)

タイムで勝負!



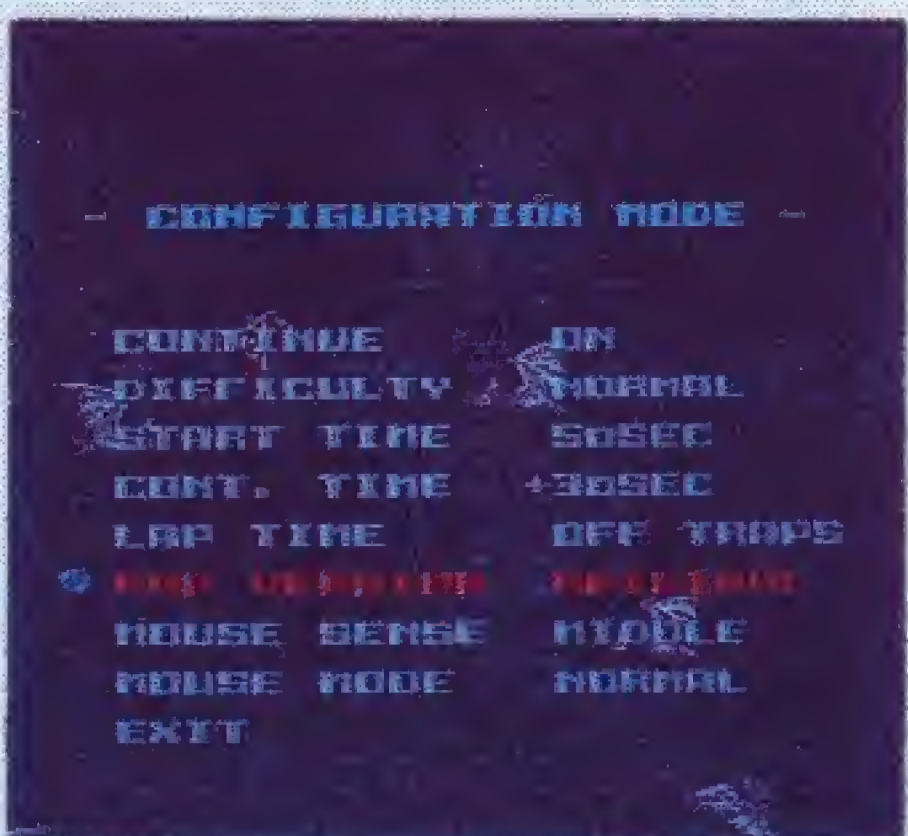
5 BALL EDITOR

プレイヤー・キャラクターのボールを作れるモードです。・・・(P.19)
ボール・エディターの画面



3 CONFIGURATION

ゲームの難易度や各種の設定を変えることができるモードです。(P.12)
コンフィグレーション・モード画面



6 DEMONSTRATION

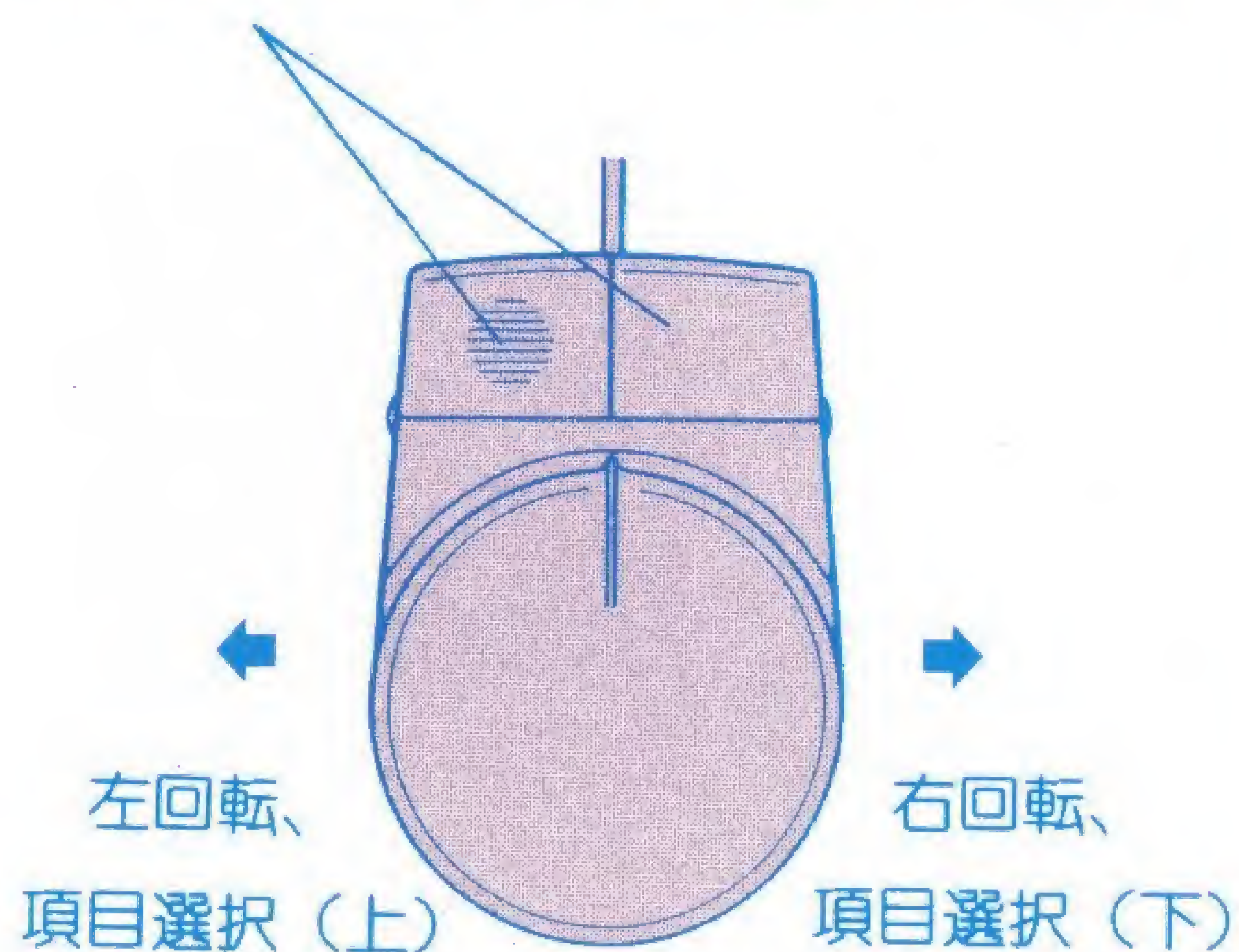
デモにもどります。

操作方法

マウスまたはトラック・ボールで操作します。ゲーム中ほか、ほとんどは左右のみで操作できますが、マップ・エディット、ボール・エディット時は4方向を使います。

● ゲーム中ほか ●

ボタン：ジャンプ、押し続けると加速

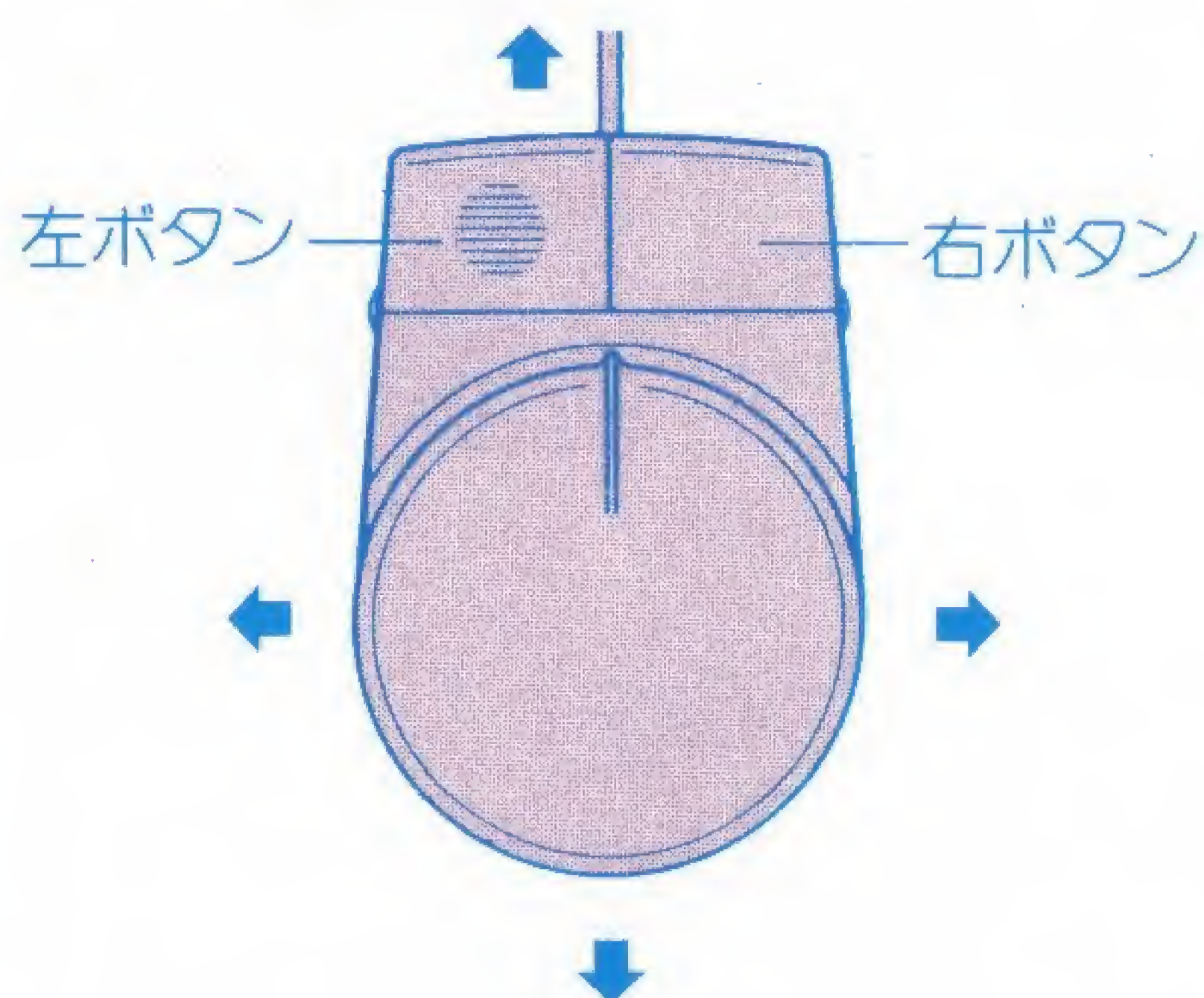


● マップ・エディット、 ボール・エディット中 ●

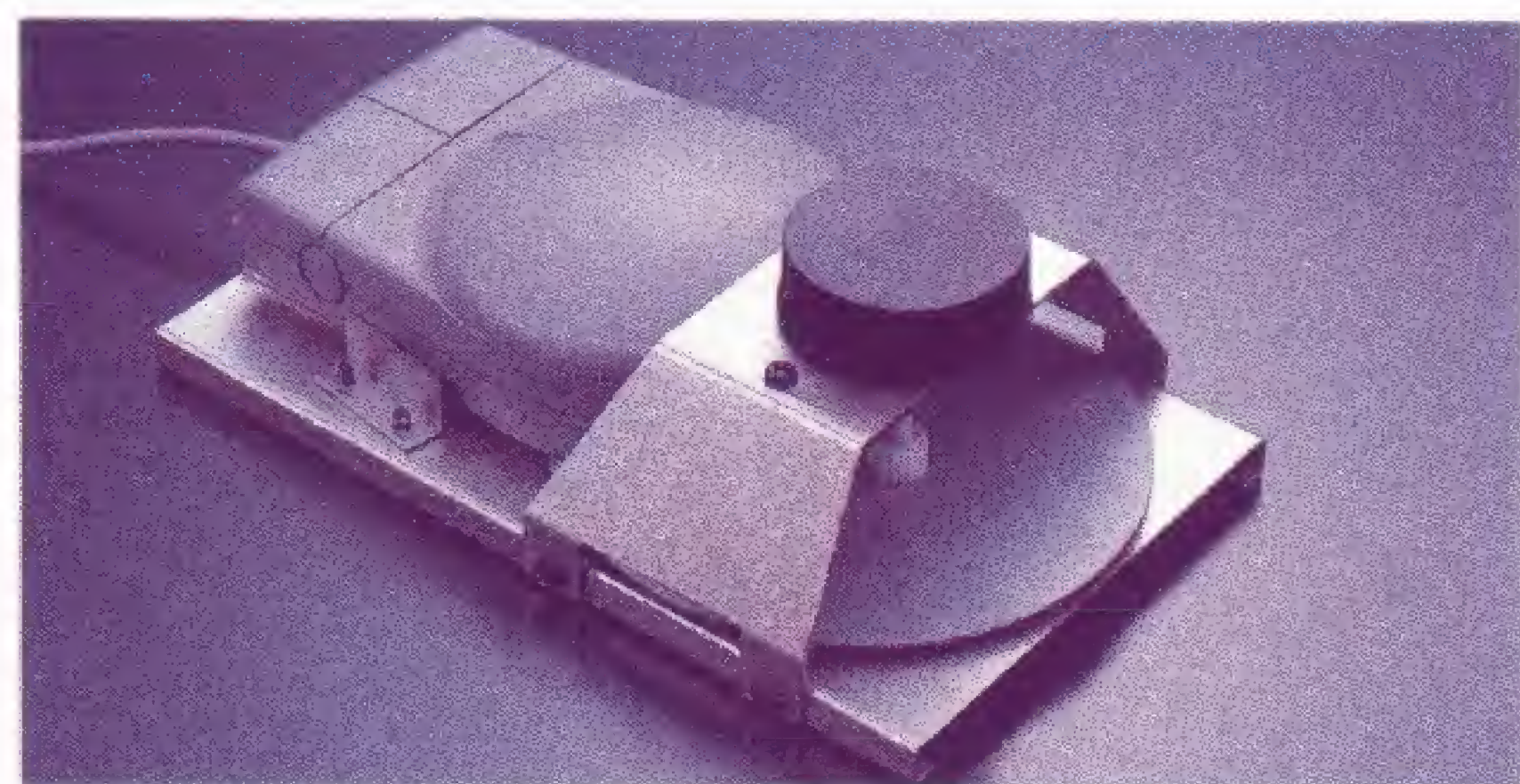
マウス移動：カーソルの上下左右
左ボタン：選択

右ボタン：キャンセル

ボール・エディット中にパターン・エディット・エリアから色を拾う



付属のパドルをマウスに取り付けることによって、ゲーム中の操作性は良くなります。



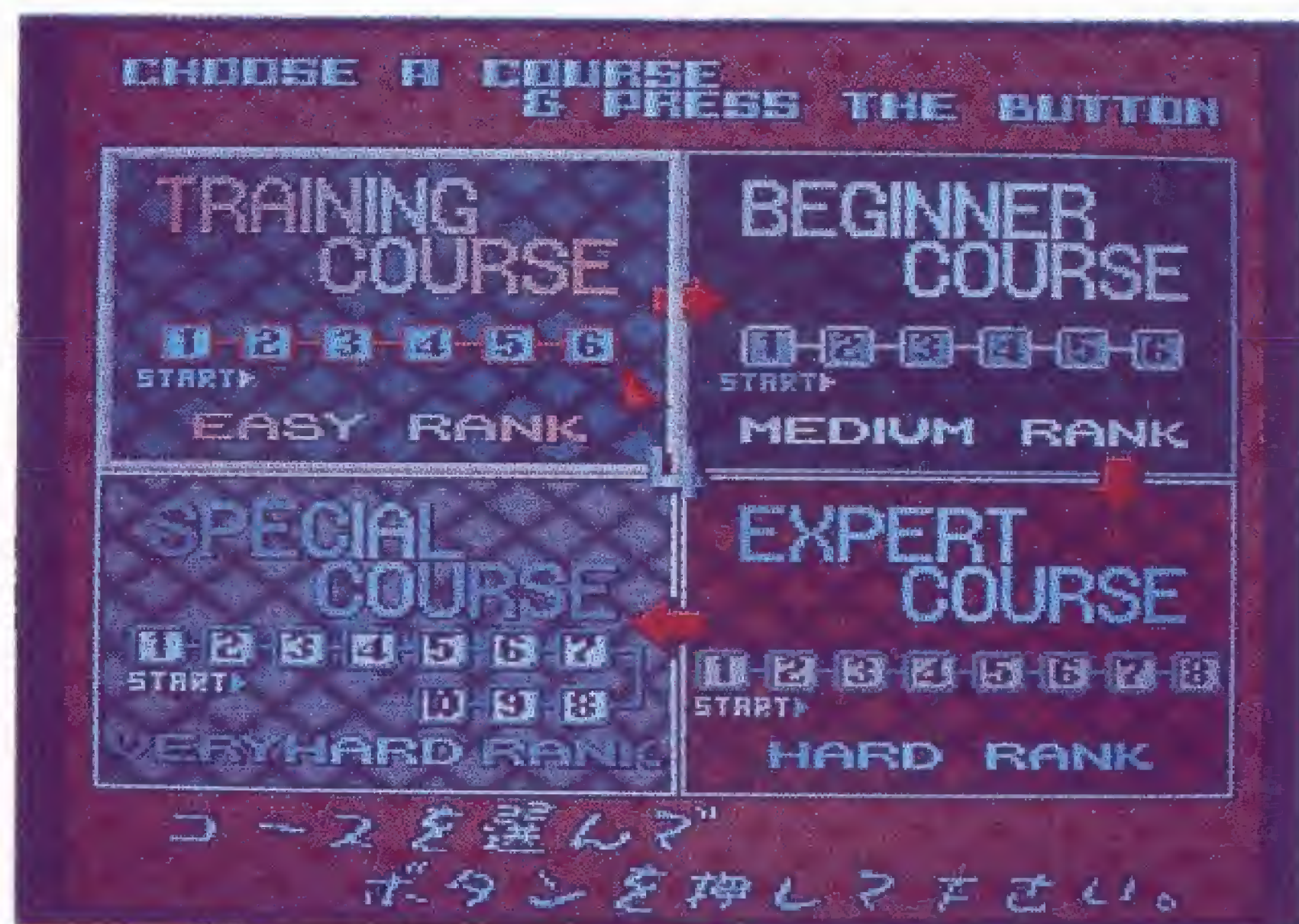
[ESC]・・・ゲーム中のポーズ(一時停止)

[BREAK]・・・上記ポーズ中に押すとゲームを中断し、デモにもどります。この場合ハイスコア、コース・レコードはディスクに記録されません。

1PLAYER GAME

一人で遊ぶモードがスタートします。

まず、コース選択画面になるので、次の4コースの中からどれをプレイするのか選びます。

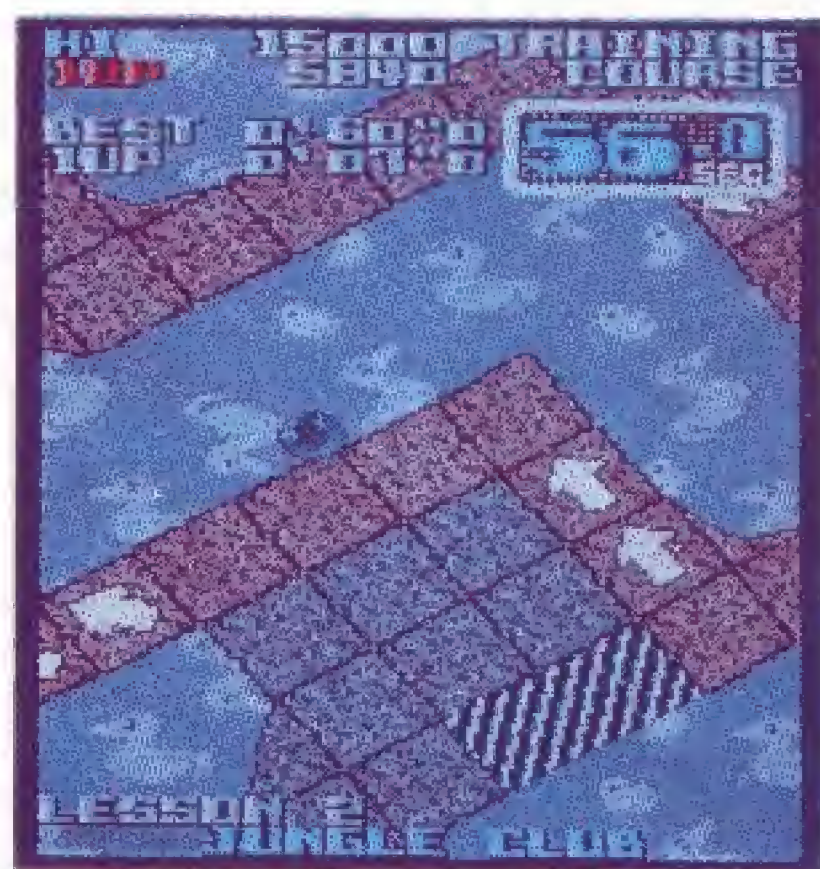


コース選択画面

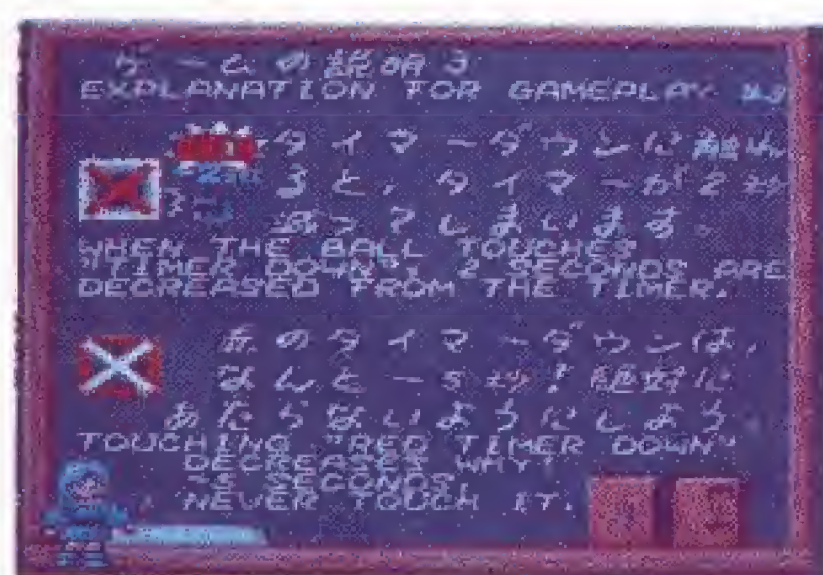
• TRAINING COURSE

(トレーニング・コース)

全6ステージのごく簡単なコースです。初めての人でもルールをおぼえながら進められるように、ステージ間に親切な説明が表示されます。



楽々トレーニング・コース



親切にルールも教えてくれる

• BEGINNER COURSE

(ビギナー・コース)

初級者向けの優しいコースがそろっています。トレーニングでルールをおぼえたら、ステップ・アップしてみましょう。



初級者向けとはいえ、意外とやっかいなステージも……

• EXPERT COURSE

(エキスパート・コース)

中級～上級者向けのコースです。



全面クリアするのは結構苦しいかも……

• SPECIAL COURSE

(スペシャル・コース)

腕に自信のある人はチャレンジしてみましょう。



数々の難関があなたを待ち受けます

ルール

ルールは簡単。持ち時間があるうちに、迷路を回してボールを転がし、ゴールまで導いてやればいいのです。

しかし、途中には様々なトラップが待ち受けているので、うまく切り抜けなければなりません。

時間内にゴールインできれば、残り時間に応じたボーナスがもらえ、次のステージに進みますが、途中で時間切れになると、ゲーム・オーバーです。

おっと、その前にワンチャンス！「ナンバー・マッチ」が運良く当たれば、時間が20秒回復し、その場から復活することができます。



ナンバー・マッチ

※“CONFIGURATION”モードで“CONTINUE”を“ON”にしておくと、タイム・オーバーの後コンティニューのカウント・ダウンが始まります。

カウントが0になる前にマウスのボタ

ンをクリックすると、今プレイしていたステージから続けてプレイできます。



コンティニュー・カウント・ダウン

※“CONFIGURATION”モードで、“MAP VERSION”を“USER”にしておくと、自分で作成したマップで遊ぶことができます。

「1PLAYER GAME」選択時にファイル操作画面になるので、遊びたいマップの入っているファイル名を選んでロードしてください。



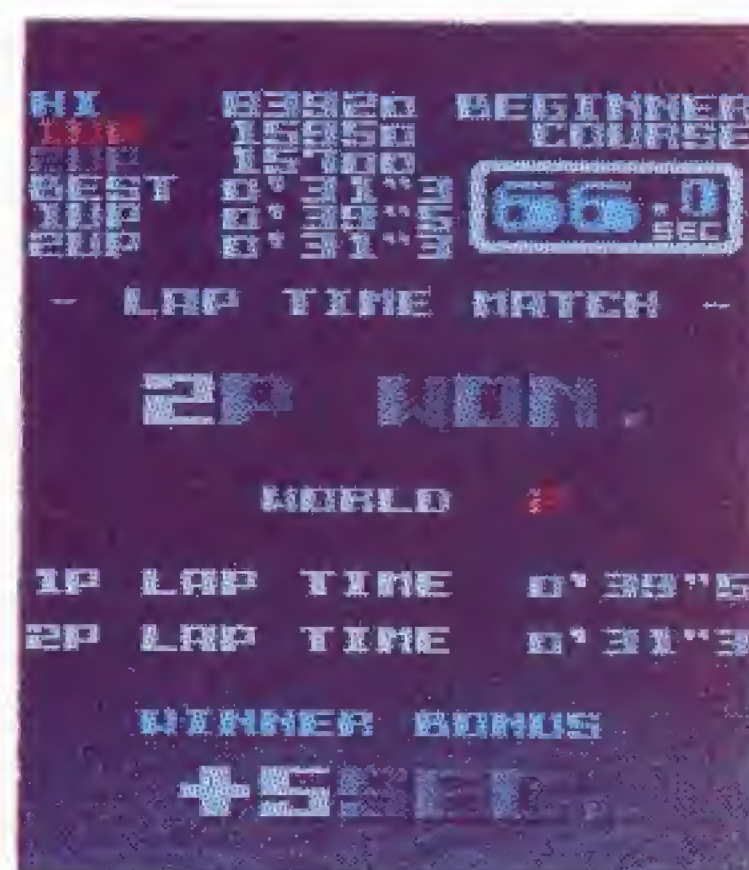
ユーザー・マップの選択

※ハイスコアの記録について。

ゲームでハイスコアや、コース・レコ

LAP TIME MATCH

ルールは1PLAYER GAMEとほぼ同じ。こちらは、1面クリアするたびに、1Pと2Pが入れ替わり、ラップタイムで勝負を競います。



速い者勝ち！

コラム：隠れキャラについて

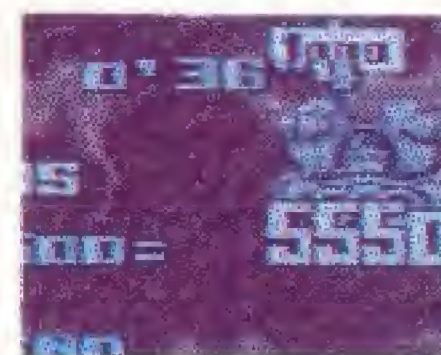
ある条件を満たすと、隠されたキャラクターが現われます。出し方は自分で見つけましょう。



自分のボールを選べます。



らくだ



1000点
ボーナス



スタッフ・ロール

ードが出たときは、それをディスクに記録しておくことができます。詳しいやり方は23ページを参照してください。

DEMPAオリジナル・マップについて

「キャメルトライ for X68000」にはDEMPAオリジナル・マップが入っています。

ゲーム・センターなどで、キャメルトライを極めた人でも、もう1度新しい気分で挑戦できるでしょう。

次のような4ファイルがあり、それぞれ個性的なマップになっています。中にはかなり難しいマップもありますが、何度もやってコツをつかめば、必ずクリアできます。がんばりましょう。

MAP1：メイン・プログラマーである、酒井氏より、みなさんへ。

MAP2：わりあい基本的なサクサク進めるマップです。タイム・トライアルにどうぞ。

MAP3：マップ・エディターで、LOOKを使って全体図を見てみましょう。

MAP4：マップがエディットできるからこそ、というマップ。コンティニューしないでクリアするのは至難の技でしょう。キャメルトライを極めた人に。

CONFIGURATION

以下の各項目の設定を変えることができます。



コンフィグレーション。モード

(1)CONTINUE:ON/OFF

タイム・オーバーの後、継続プレイできるか、できないかを決めます。

(2)DIFFICULTY:VERY EASY/ NORMAL/HARD/VERY HARD

ゲームの難易度を変えます。面クリア時にプラスされる時間が変わります。

(3)START TIME:35~60SEC

ステージの初めにもらえる、持ち時間です。

(4)CONT. TIME:+20~+40SEC

継続プレイしたときにもらえる時間です。

(5)LAP TIME:ON/OFF TRAPS

記録に残るラップタイムは、時間減少のトラップや時間増加のアイテムに影響されませんが、これを“ON”にすると影響されるようになります。タイムを縮めることに命を燃やす人は“ON”にした方が良いでしょう。

(6)MAP VERSION:ORIGINAL/USER

マップ・エディターで作成したマップで遊びたい時は、ここを“USER”にしておきます。

(7)MOUSE SENSE:SLOW/MID- DLE/FAST/VERY FAST

マウスの感度を変えます。

(8)MUSIC MODE:ORIGINAL/ARRANGE

BGMをオリジナル曲にするかアレンジ曲にするかを選びます。

(9)SOUND TEST:[00]~[7E]/EXIT

サウンド・テスト・モード。ゲーム中に使われている音を聞くことができます。

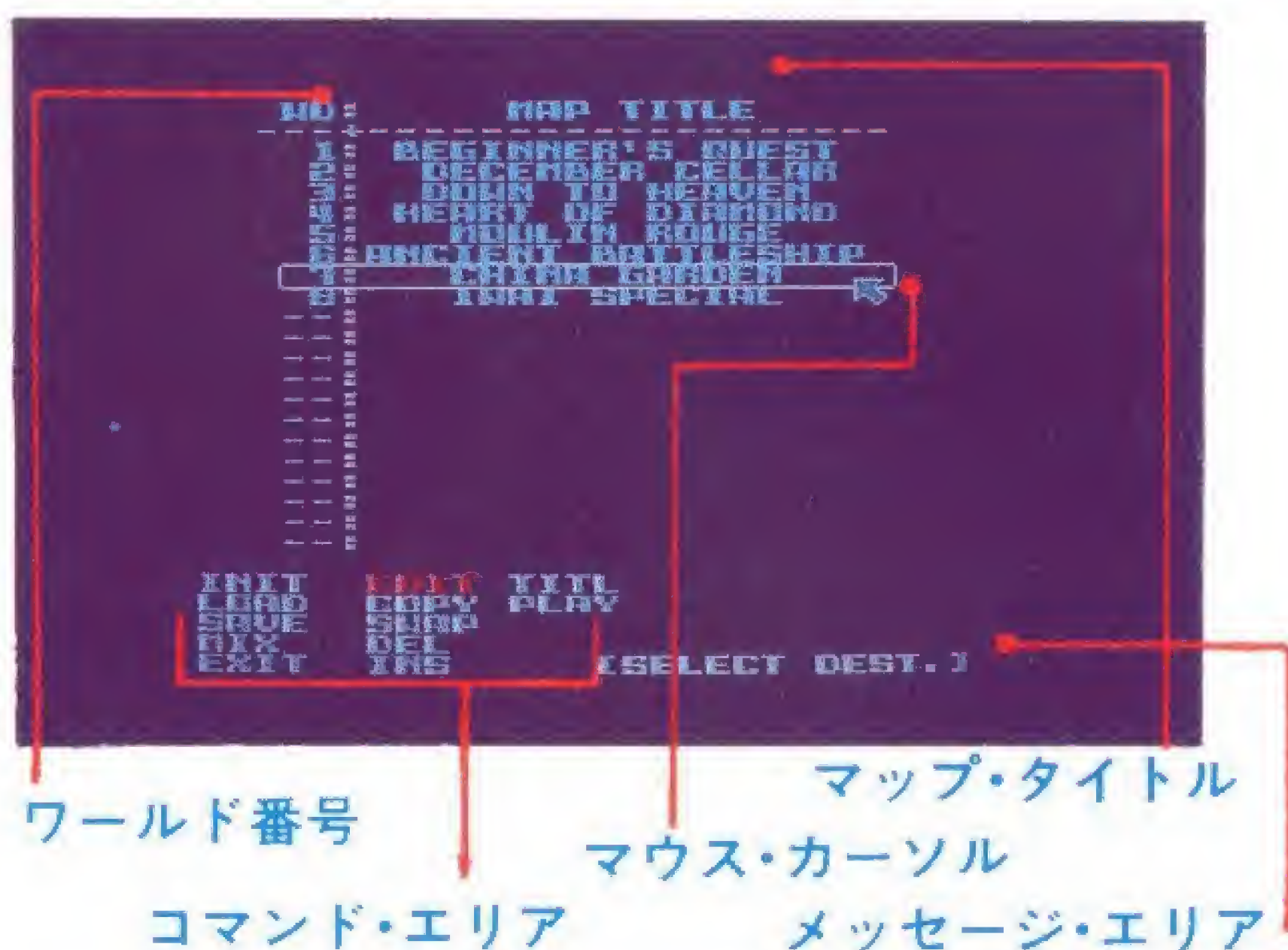
(10)EXIT

メイン・メニューにもどります。

MAP EDITOR

このマップ・エディターを使えば、自分でマップ（迷路）を作ることができます。操作は簡単、マウスまたはトラックボールでコマンドを選んだり、タイルのような感覚でパーツを並べるだけです。

● コマンド画面 ●



マップ・エディターを起動すると、まずこの画面になります。

コマンド画面では、作ったマップ1面分をタイトルで管理して、並べ替えや、コピーができるようになっています。

また、表示されている全てのマップをまとめてディスクにセーブ、ロードもできます。

1度にエディットできるマップは20面までです。

● ワールド番号 ●

何面目のマップが表示します。

● マップ・タイトル ●

各マップの名前を表示します。

● マウス・カーソル ●

このカーソルでマップやコマンドの選択をします。

● メッセージ・エリア ●

操作の指示が表示されます。赤色の表示になっている時は、マップデータを消す恐れがある時です。注意して操作してください。

● コマンド・エリア ●

使いたいコマンドにカーソルを合わせ、左クリックでそのコマンドのモードになります。

“EDIT” や “COPY” など、対象のマップ・タイトルを指定するものは、コマンドを選んだ後にメッセージ・エリアの指示に従って、対象を選びます。

コマンドによっては“Y/N”と聞いてくる場合があります。そのまま実行して良ければ“Y”にカーソルを合わせて左クリックします。キャンセルしたい場合は、“N”をクリックします。

● コマンド ●

・ INIT (イニシャライズ)

全てをクリアし、初めの状態にもどします。

・ LOAD

ディスクにセーブされているマップデータを読み込みます。現在表示されているタイトルは全て消えます。

ファイル操作画面になるので、ファイルを選んでください。

・ SAVE

現在表示されている全てのタイトルのマップデータをディスクにセーブします。

ファイル名の操作はファイル操作画面で行います。

・ MIX

現在表示されているタイトルを消さずに、後に続けてマップデータを読み込みます。

※ファイル操作については22ページを参照してください

・ EXIT

エディターを終了し、メイン・メニューにもどります。セーブしていないと作成中のマップデータが消えてしまうので注意してください。

・ EDIT

マップのエディット・モードに入ります。エディットするマップを選んでください。タイトルがまだついていないマップもエディットできます。

・ COPY

マップデータ1面分を、他のマップにコピーします。コピーする元のタイトルとコピー先を指定します。コピー先にすでにデータがあった場合は、そのデータは消えてしまいます。

・ SWAP

マップデータ1面分を入れ替えます。順番を入れ替えたい時などに使います。

・ DEL

マップデータ1面分を削除します。

・ INS

1タイトル分空白を空けます。二つのタイトルの間に他のタイトルを割り込ませたい時には、まずこのコマンドで1タイトル分空白を空けてから、コピーします。

・ TITL

指定したマップにタイトル(名前)をつけます。文字入力にはソフト・キーボード(23ページのコラム参照)が使えます。

・ PLAY

作成したマップのテストプレイができます。



各マップの背景とBGMはマップのタイトルによって自動的に決まります。

自分で作ったマップを実際に「1

PLAYER GAME」で遊ぶ時は、このコマンド画面でエディットした順番でゲームが行われます。面のつながりや、クリアするのに必要なタイムなどを考えて、バランス良い順番で並べましょう。

ラップタイム・マッチもできますので、友達どうし、自分達で作ったマップで競い合うのもいいかもしれません。

● メッセージ一覧 ●

SELECT DEST.

黄：対象となるマップを選んでください。

赤：対象となるマップを選んでください。ただし選んだマップは消えてしまいます

SELECT SRC.

コピーまたは入れ替える元のマップを選んでください

SELECT POINT

空白のマップを入れる場所を選んでください

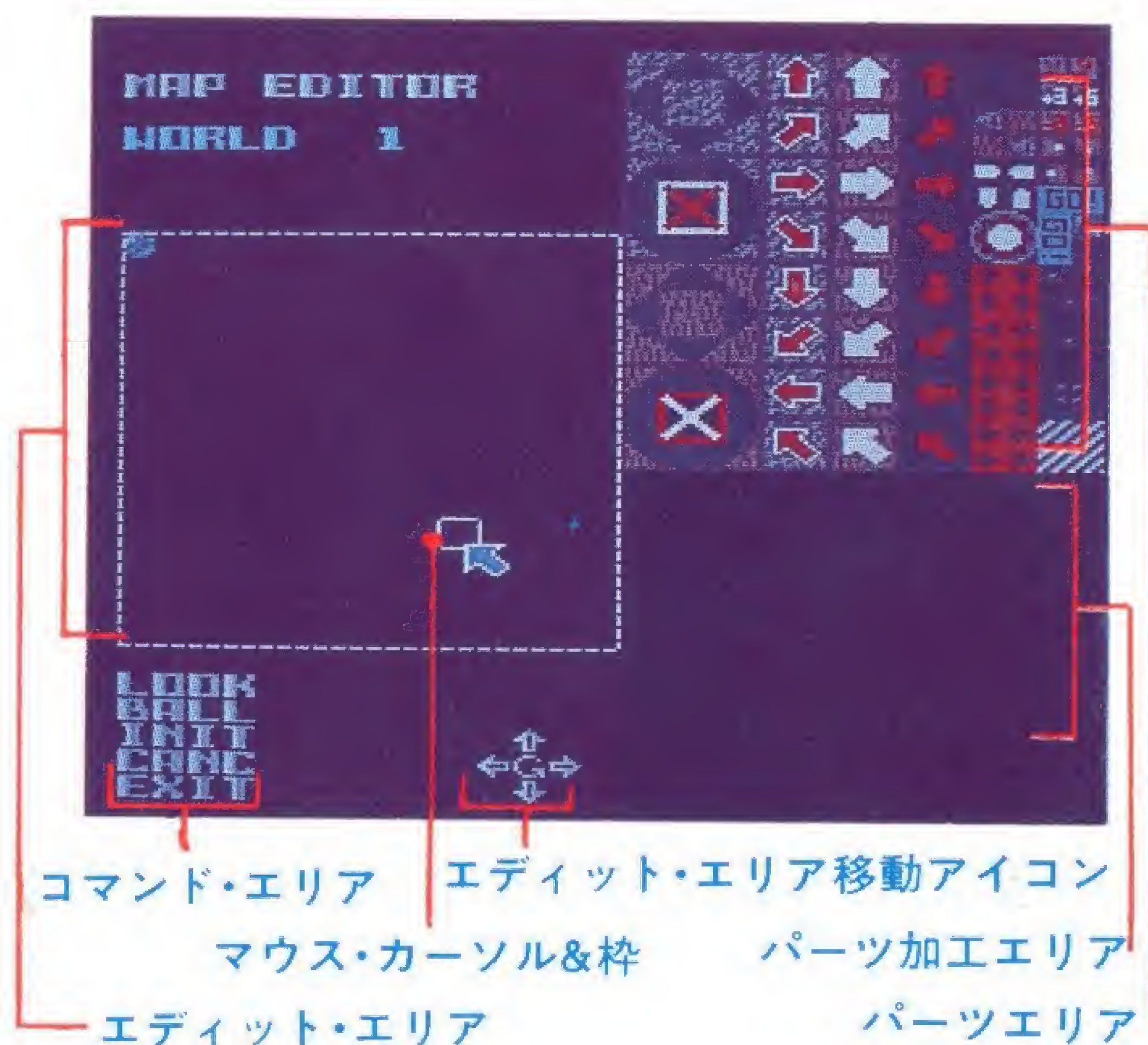
SURE? Y/N

本当に良いですか?良ければ“Y”を、取り消すなら“N”をクリックしてください。

● エディット画面 ●

コマンド画面で“EDIT”を選び、マップを指定するとこの画面になります。左側にはマップの一部が見えています。

マウス・カーソルを操作して、パーツを拾ったり置いたりしながらマップを作っていきます。



・ エディット・エリア

マップの一部が見えています。点線の枠内にパーツを置いてマップを作っていきます。

・ コマンド・エリア

LOOK：作成中のマップ全体が見れます。

BALL：スタート時のボールの位置を決めます。

INIT：作成中のマップをクリアします。

CANC：作成中のマップをキャンセルして「コマンド画面」にもどります。（それまでエディットしたものが無効になります）

EXIT：「コマンド画面」にもどります。（作成したマップは有効です）

・ エディット・エリア移動アイコン

エディット・エリアはマップ1面分の一部しか見えていません。この移動アイコンで画面をスクロールさせて、エディットする部分を変えて全体をエディットします。

・ パーツ加工エリア

パーツを組み合わせるなどの加工や一時ストックしておくのに使います。ここで何をやってもマップには影響しません。

・ パーツエリア

ここにあるいろんなパーツから、好きなものを選んで拾いあげ、マップに置いていきます。

●パーツ・エリア説明●

・ブランク（ブロックを消す時に使います）



・石ブロック各種



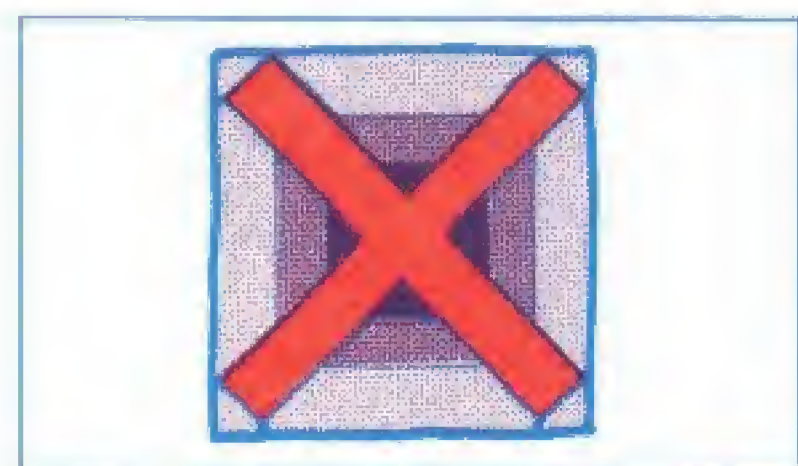
・矢印のみ（この上は通れます）



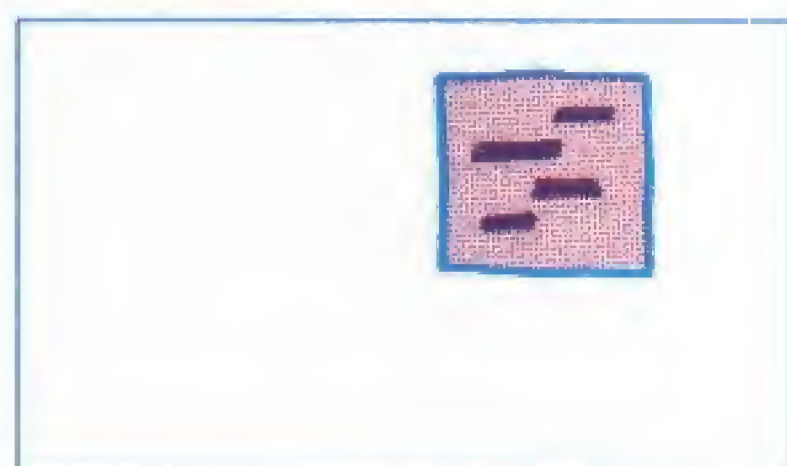
・ミステリー・ボックス（???）



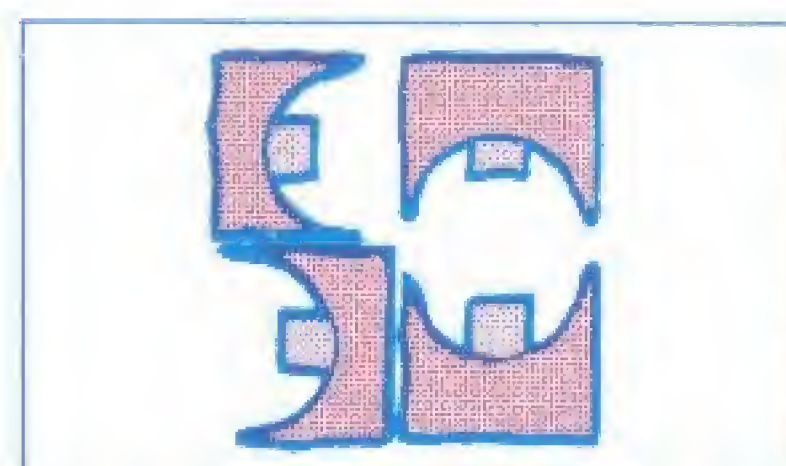
・ピン各種



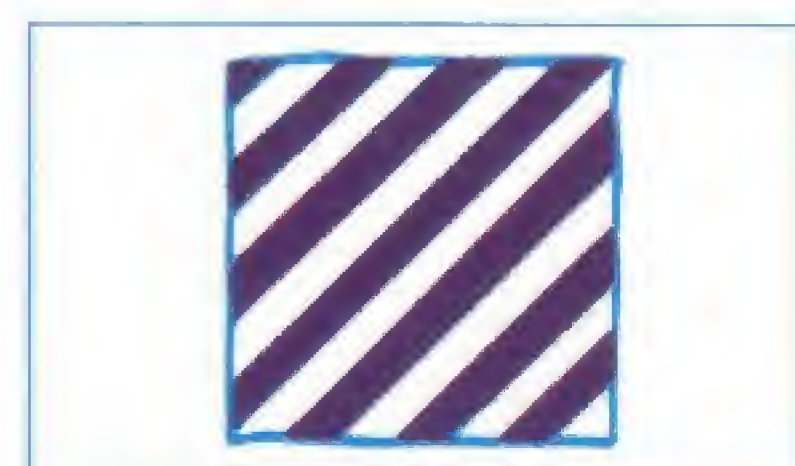
・タイマー・ダウンー
2秒



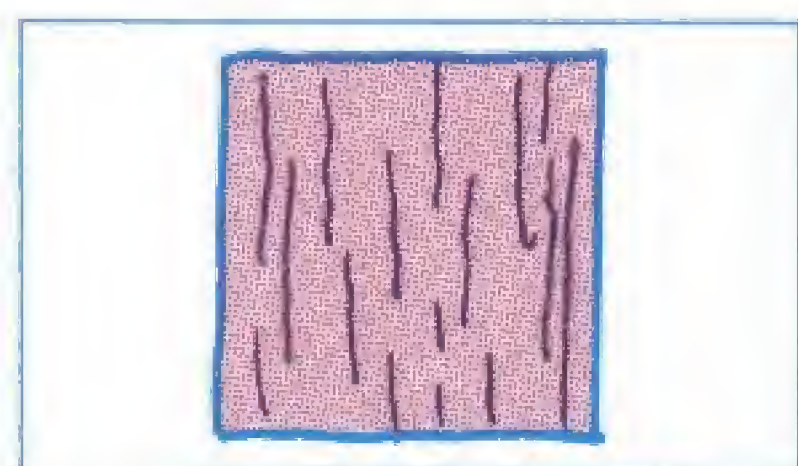
・レンガ（破壊可能・
1000点）



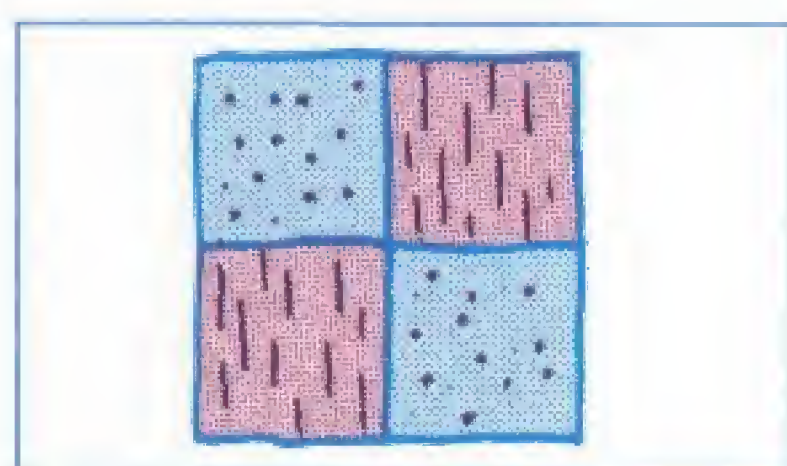
・キックバック（ここ
に当たると500点）



・ゴール



・木ブロック各種



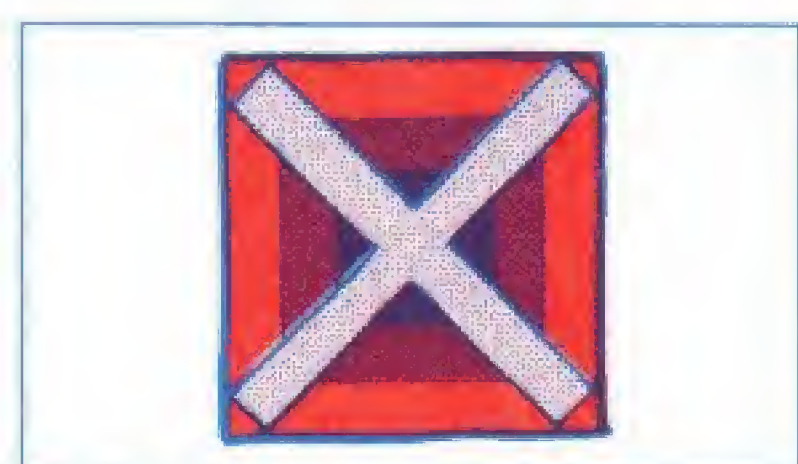
・石ブロック小／木ブ
ロック小



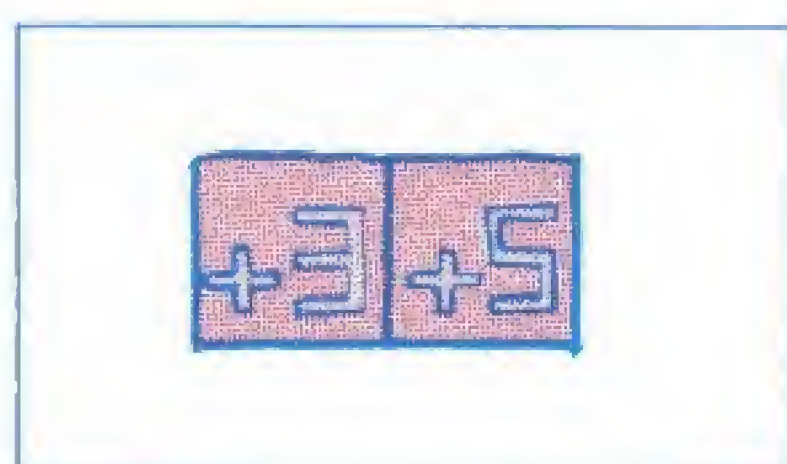
・点減ドア（GOで通
過、STOPで通行止め）



・ハイパースペースゾーン（この上をボ
ールが通ると矢印の方向に流されます）



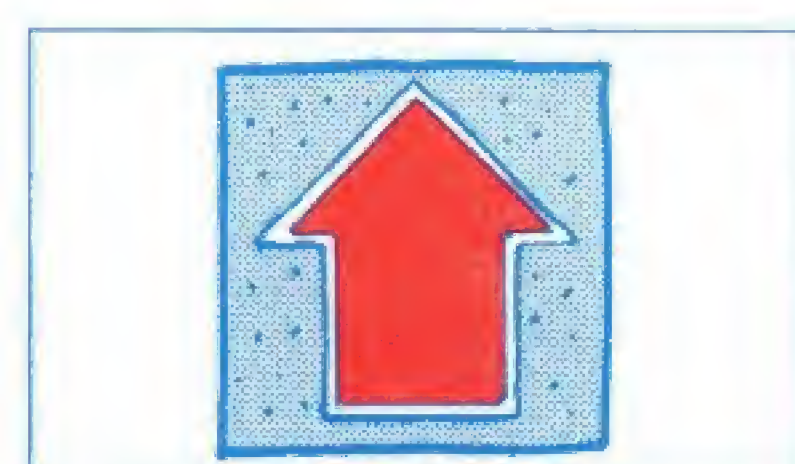
・タイマー・ダウンー
5秒



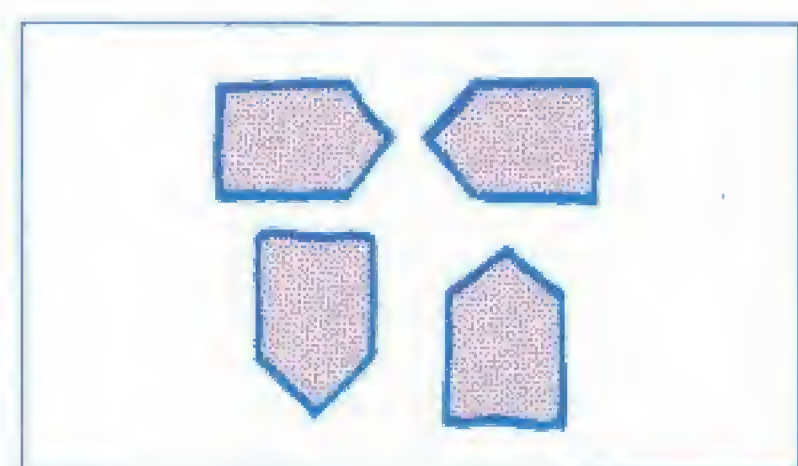
・タイムレンガ+5秒
／+3秒



・粘着ブロック（ボ
ールがくっつきます）



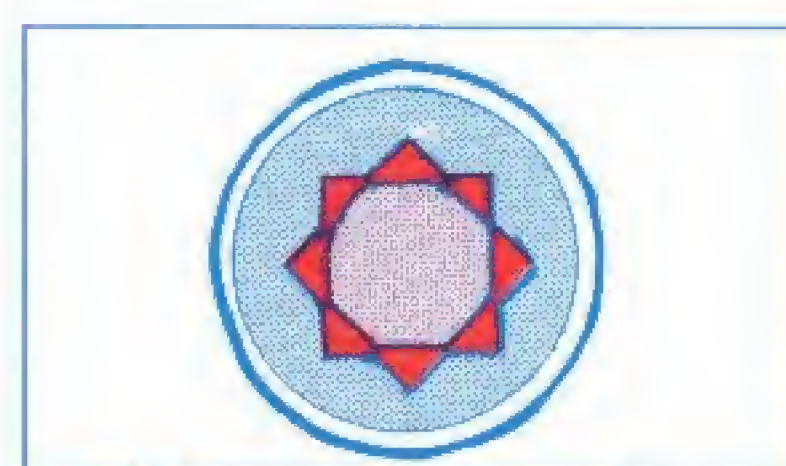
・矢印付き石ブロック



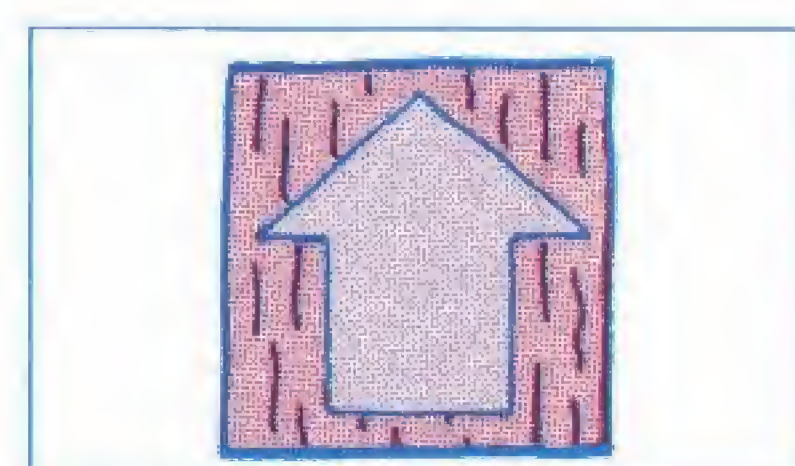
・スコアフラグ（1000点。連続して
取るほど点数が高くなります。）



・タイムレンガー-5秒
／-3秒



・バンパー（当たると
500点）



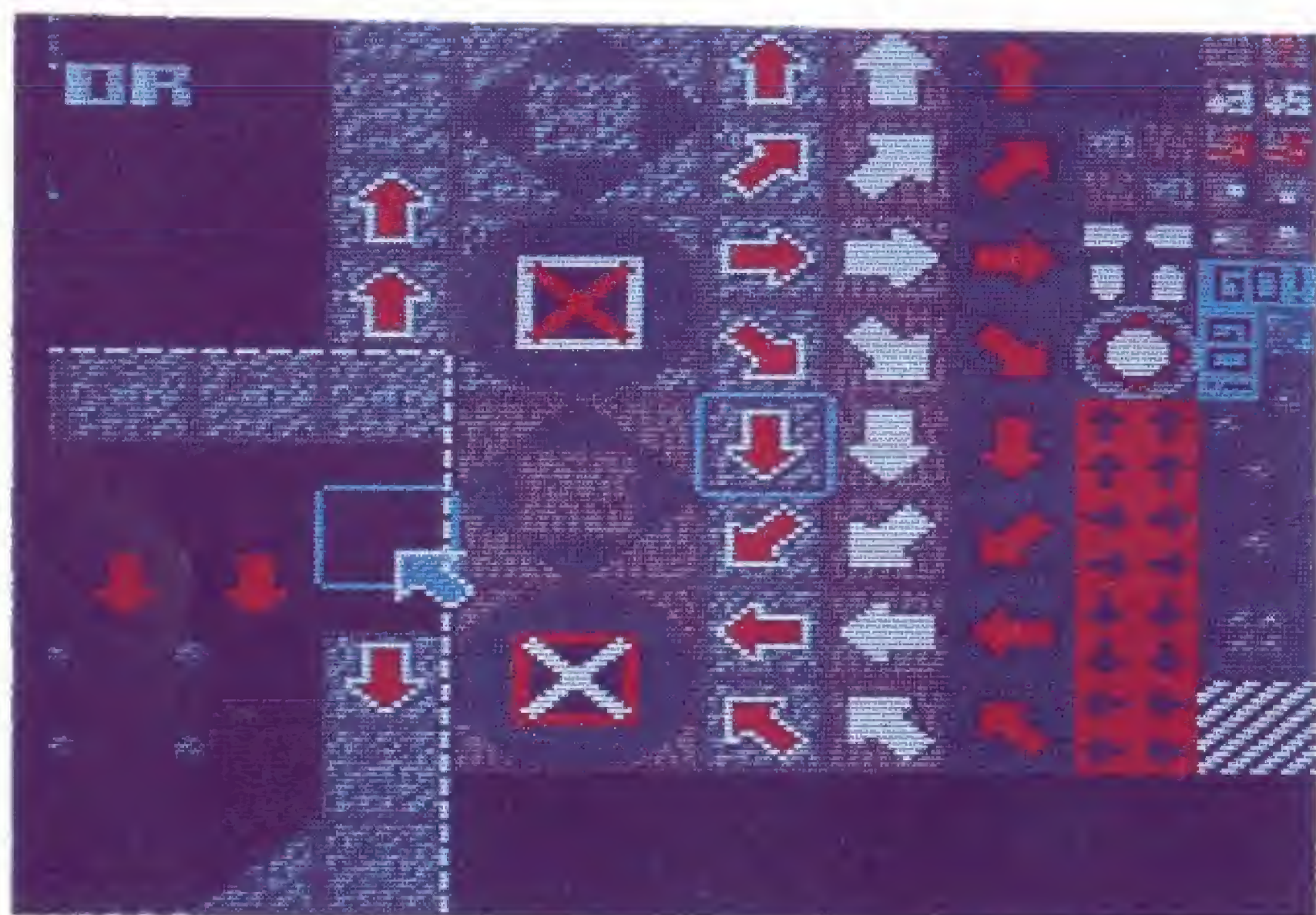
・矢印付き木ブロック

●パーツゲットの仕方●

マップ・エディットは、パーツを拾って、タイルのように並べていくことで行ないます。

パーツエリア、パーツ加工エリア、エディット・エリアからパーツを拾う（ゲットする）ことができます。まず、ゲットしたい範囲の左上にマウス・カーソルを合わせて、左ボタンをクリックします。

次にゲットしたい範囲を決めたらもう1度左ボタンをクリックします。すると、その範囲が緑色で囲まれて、枠がマウス・カーソルについていきます。これを、エディット・エリアかパーツ加工エリアへ持って行き、もう1度左ボタンをクリックすれば、そこにパーツを置くことができます。

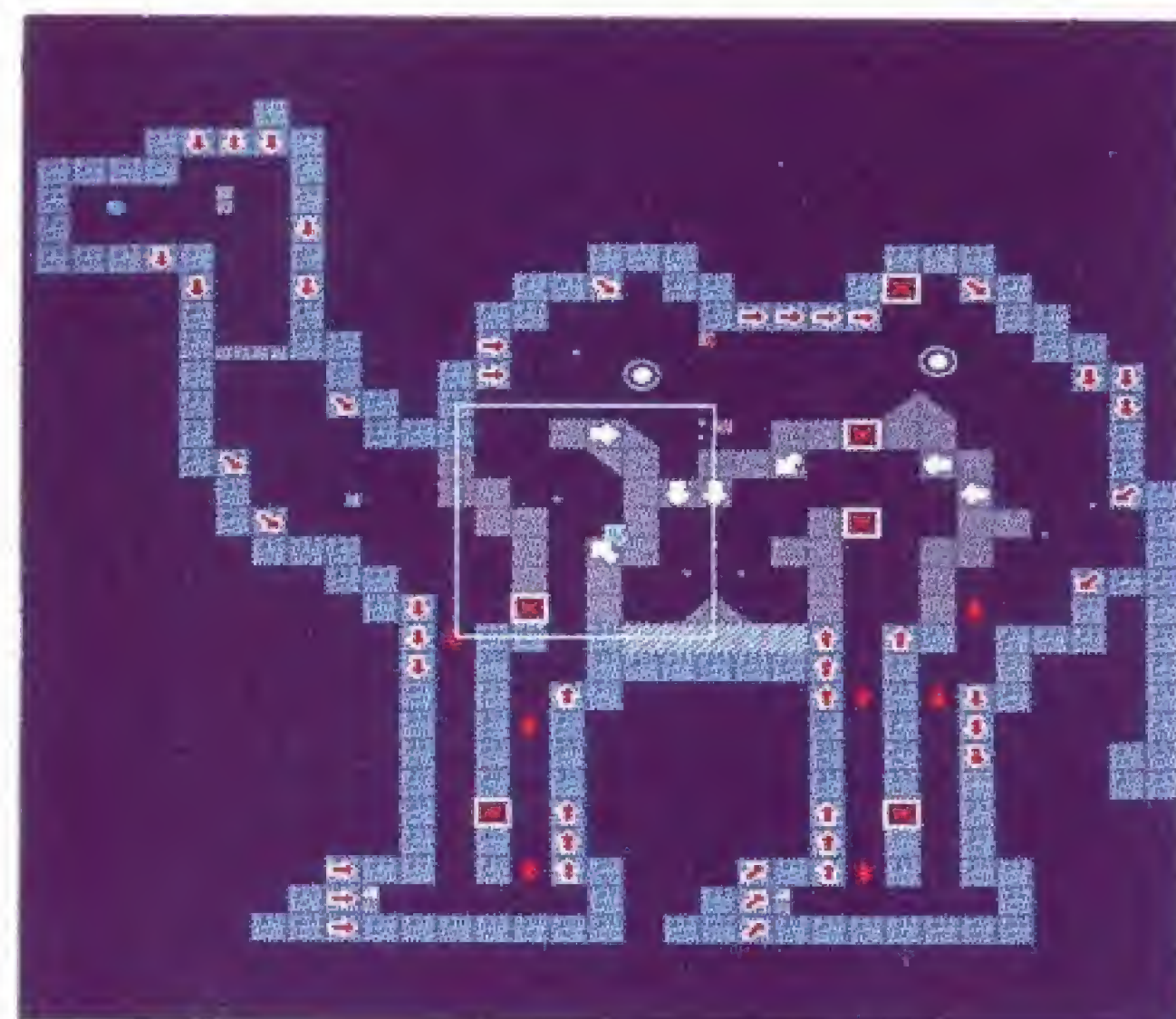


パーツをゲットして置いていきます。

ゲットしている範囲をキャンセルしたい時は右ボタンをクリックします。



パーツエリア



LOOKで全体図を見る

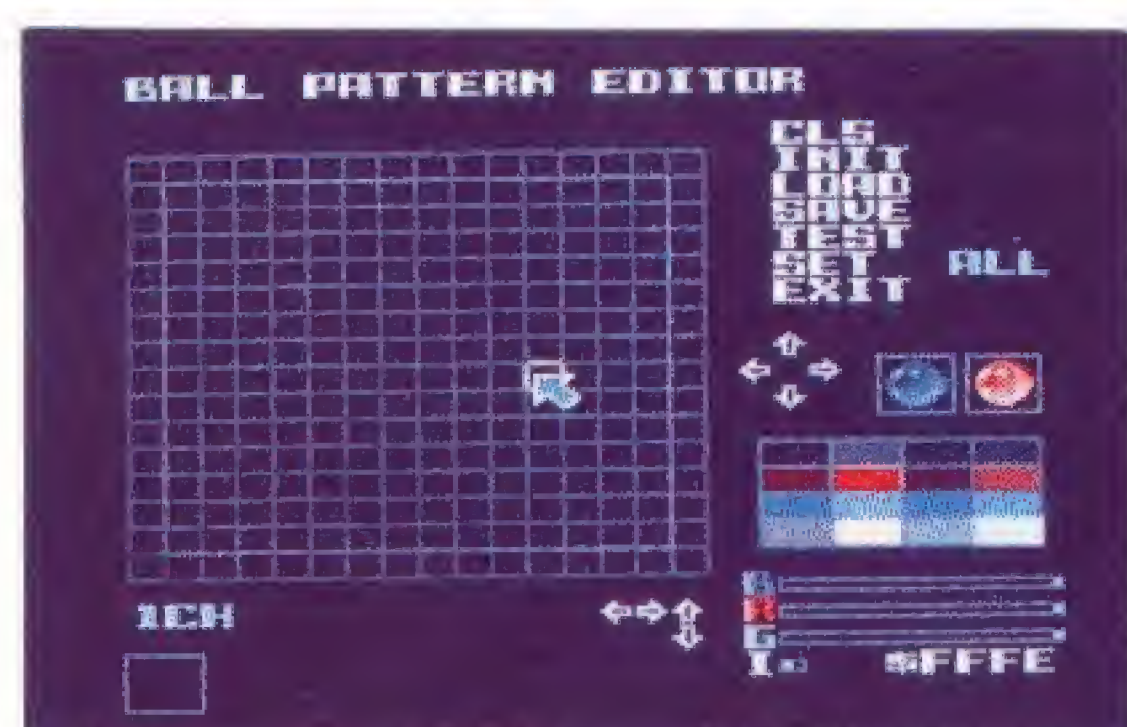


ユーザーマップをテストプレイ

BALL EDITOR

ボール・エディターでは画面を転がるボールを作ることができます。

とりあえず、何かの絵がらをゲームの中で転がしてみたい人向けと、キャラクターの1ドットまでじっくりエディットしたい人向けの二つのモードがあります。



● パターン・エディット・エリア ●

ここで、ボールのパターンをエディットします。

左ボタンをクリックすると右のカラー・パレットで選んだ色を置くことができます。

右ボタンをクリックするとマウス・カーソルが指している色を選ぶことができます。

エディットは16×16ドットの大きさでできますが、太線の範囲(14×14)でエディットすることをお勧めします。

● 反転アイコン ●

エディット中のキャラクターを上下または左右反転させたパターンを作れます。

● コマンド・エリア ●

CLS : パターン・エディット・エリアで現在エディット中のキャラクターをクリアします。

INIT : エディット中の全キャラクターをクリアし、「SET」の横に表示されたプレイヤー側のボールを最初の状態に戻します。

LOAD : ボールデータをディスクから読み込みます。

SAVE : ボールデータをディスクにセーブします。

TEST : エディットしたキャラクターをテスト的に回転させることができます。これを選んだ後に出る矢印をクリックしてください。テストモードから抜けるには矢印の間の点をクリックするかマウスの右ボタンをクリックします。

SET : 作ったキャラクターを実際にボールに定義します。ここでセッすると、作成したキャラクターで実際にゲームができます。

ALLのところをクリックすることにより、1Pまたは2Pだけにセッすることもできます。

EXIT : ボール・エディターを終了し、メイン・メニューにもどります。セーブ

していないと作成中のボールデータが消えてしまうので注意してください。

●ローテート・アイコン●

エディット中のキャラクターを上下左右に動かします。

● 現在定義されているボール ●

ここに表示されているキャラクターが実際にゲームで転がされるボールになります。

● カラー・パレット ●

ここから色を選んで/パターン・エディット・エリアに置いていきます。描きたい色にマウス・カーソルを合わせてクリックするとその色を選べます。

1 番左上の色はゲーム中では透明になります。

・カラー・パレットの変更

R(赤) G(緑) B(青)の光の3原色+
1(輝度)の組合せで、今選んでいるカラー・パレットの色を変えることができます。組合せは65536通りあります。

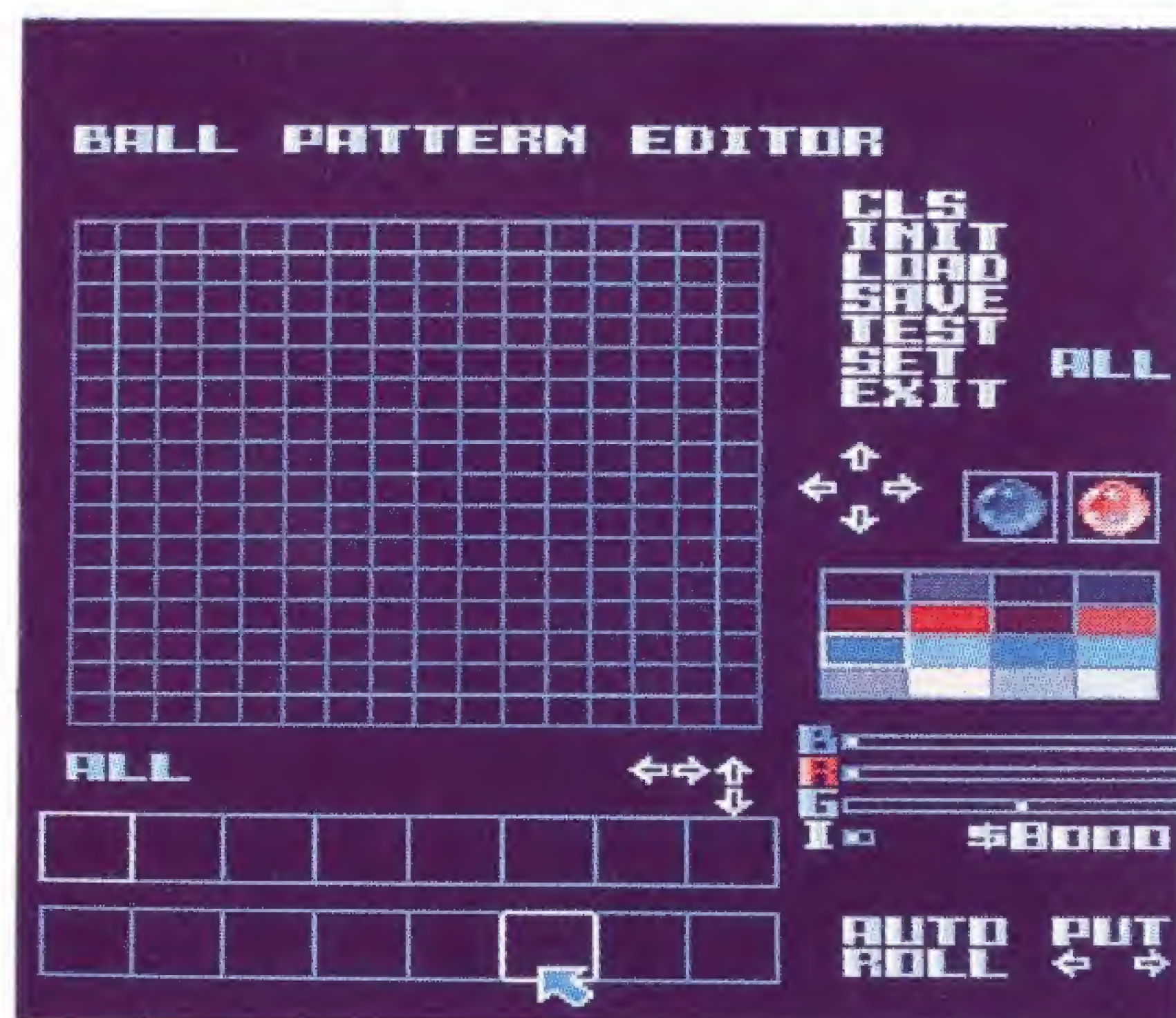
● 1CH：とりあえず何か回してみたい人 ●

キャラクターを一つ作ればあとは勝手にコンピュータが回してくれます。

(1CHは「1 CHARACTER」の略です)
この1CHをクリックすると次のALL
になります。

● ALL:じっくり
エディットしたい人 ●

ボールの回転は16個のキャラクターの
組合せで表現します。ここではその一つ
一つまでエディットすることができます。
ALLを選ぶと16個分のキャラクター・
エリアと右にメニューが出ます。



AI1のメニュー)

・キャラクター・エリア

ここの16個のキャラクターを順に表示することによってボールを回転させます。

エディットしたいキャラクターをクリックすると、それがパターン・エディット・エリアに表示されます。枠が白くなっているのが現在エディット中のキャラクターです。

AUTO：自動的に16個の回転/パターンを作ります。

1CHを選んだ時と同じ回転パターンになります。

ROLL：左ボタンのクリックでエディット中のキャラクターを1/16ずつ回転させることができます。矢印の間の点をクリックするか、右ボタンをクリックするとロールモードから抜けられます

PUT：エディット中のキャラクターをコピーします。これを選んだ後コピー先を選んでください。右ボタンをクリックしてプットモードを抜けるまで、いくつでもコピーできます。

↔：16個あるキャラクターを一つずつ位置をずらします。

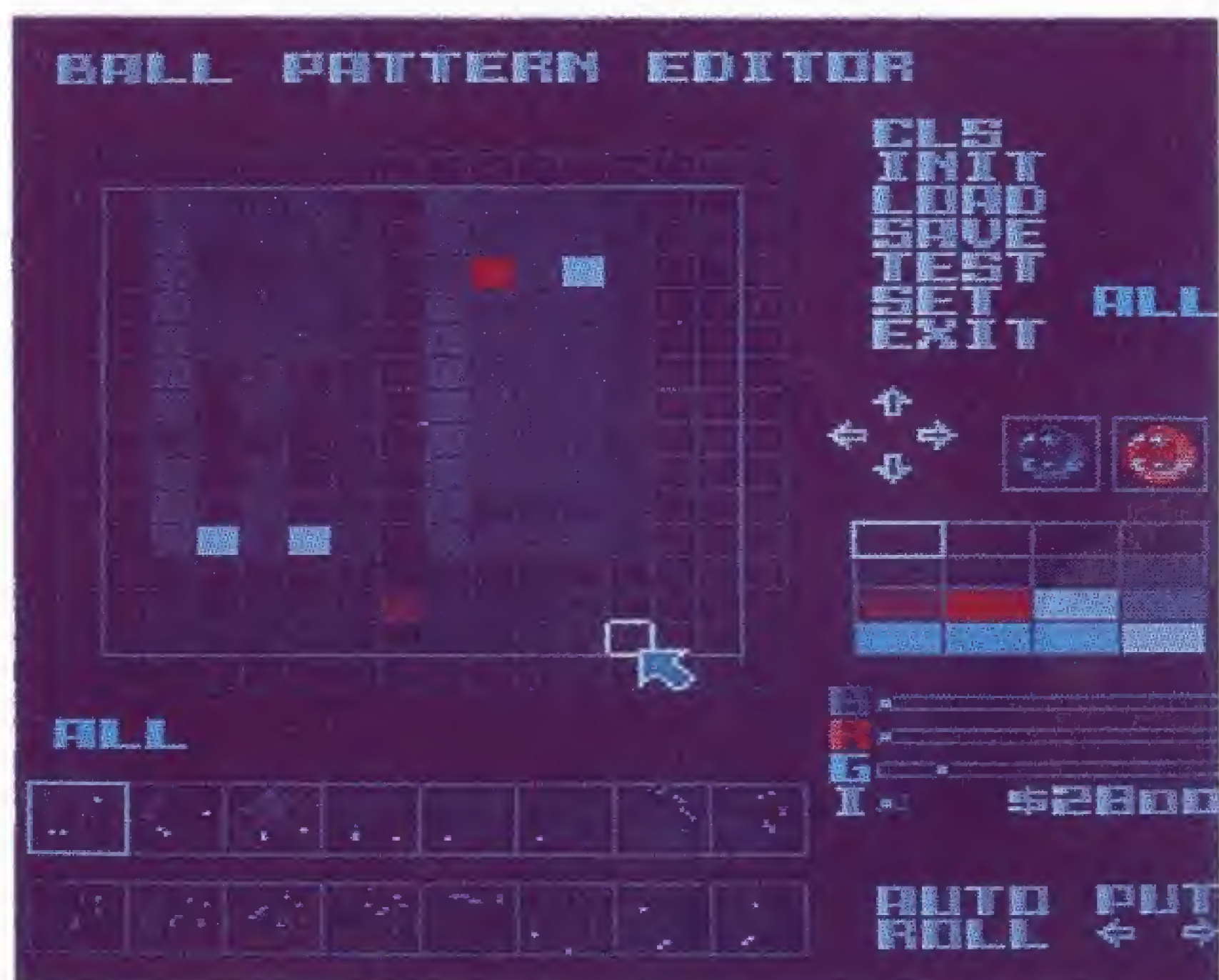
● DEMPAオリジナル・ボールについて ●

「キャメルトライ for X68000」にはサンプルとしてDEMPAオリジナル・ボールが入っています。

LOADを選び、“BALL¥”をクリックしてその中にあるファイルを選んでロードしてみてください。

SETして実際にゲームをしてみるもよし。これを参考に自分でボールを作ってみるのもよし。

おおいに楽しんでください。



ファイル操作画面

“SAVE”, “LOAD”, “MIX” のコマンドを実行すると、この画面になって、ファイルの操作ができます。

● ディスクの用意 ●

作ったマップやボールをセーブしておくにはフォーマットしたフロッピー・ディスクを用意しなければなりません。

マップ、ボールのセーブは、用意したディスク（以下ユーザー・ディスクと呼びます）をドライブ1に入れ、これに対して行なってください。

フォーマットの仕方については詳しくは「Human68Kユーザーズ・マニュアル」をお読みください。



ファイル操作画面

● ディスク・ドライブ変更 ●

矢印をクリックすることによってドライブを変更することができます。

● コマンド表示 ●

この後ろにファイル名が表示されます。

ファイル名を入力する場合は、このコマンド表示の右側をクリックします（ソフト・キーボードが使えます）。入力を終える時は **RETURN** キーを押してください。

ファイル名は8文字以内で入力してください。自動的に「.MAP」という拡張子が付きます。また、ファイル名中に「.（ピリオド）」は使わないでください。

● ドライブ名、ディレクトリ名 ●

現在のディレクトリ名を表示します。

● ファイル名、ディレクトリ名表示エリア ●

現在のディレクトリの中にあるファイルを表示します。ディレクトリの中にさらにディレクトリがある場合はそれも表示します。

1画面におさまらない場合はページを切り替えて表示します。

PAGE：現在表示しているページ番号。

BACK：一つ前のページを表示します。

NEXT：次のページを表示します。

MDIR：ディレクトリを作ります。ファイルが増えてきた時などディレクトリを作って管理すると良いでしょう。

● ハイスコアの記録について ●

以下の条件を満たしていれば、ゲームでハイスコアやコース・レコードが出た時、ゲーム・オーバー後に自動的にそれをユーザー・ディスクに記録します。

①ドライブ0に「キャメルトライ」のディスク、ドライブ1にプロテクト・シールの貼っていないユーザー・ディスクが入っている。

②ユーザー・ディスクの中にオリジナルのマップであれば“CAMEL.RCO”というファイルがある。ユーザー・マップであれば、“〈ファイル名〉.MAP”と“〈ファイル名〉.RCU”の二つのファイルがある。

次回キャメルトライを起動する時に、同じ条件を満たしていれば自動的にハイスコアとコース・レコードが読み込まれます。ただし、ユーザー・マップに関しては、そのファイルをプレイした時にハイスコアとコース・レコードが読み込まれます。

※ “CAMEL.RCO”は「キャメルトライ」のディスクからコピーする必要があります。コピーの仕方は「Human68Kユーザーズ・マニュアル」を参照して下さい。
“～.MAP”と“～.RCU”は、マッ

プ・エディターで、マップを作ってセーブすると自動的に作られます。

コラム：ファイルとディレクトリ

「ファイル」とはデータ（この場合はマップやボールのデータ）の入っている箱のようなもので、ファイル名はその箱についている名前です。

「ディレクトリ」というのは、ファイルの数が増えても管理しやすいように、ファイルを分類してまとめる大きな箱と考えてください。ディレクトリ名はその箱についている名前です。

ディレクトリの中にさらにディレクトリを入れることも可能です。

コラム：ソフト・キーボード



ソフト・キーボードの画面

マウスだけで文字入力ができるように、画面上に表示されたキーボードをマウスでクリックして文字を打ち込みます。

マウス取り付け型パドルについて

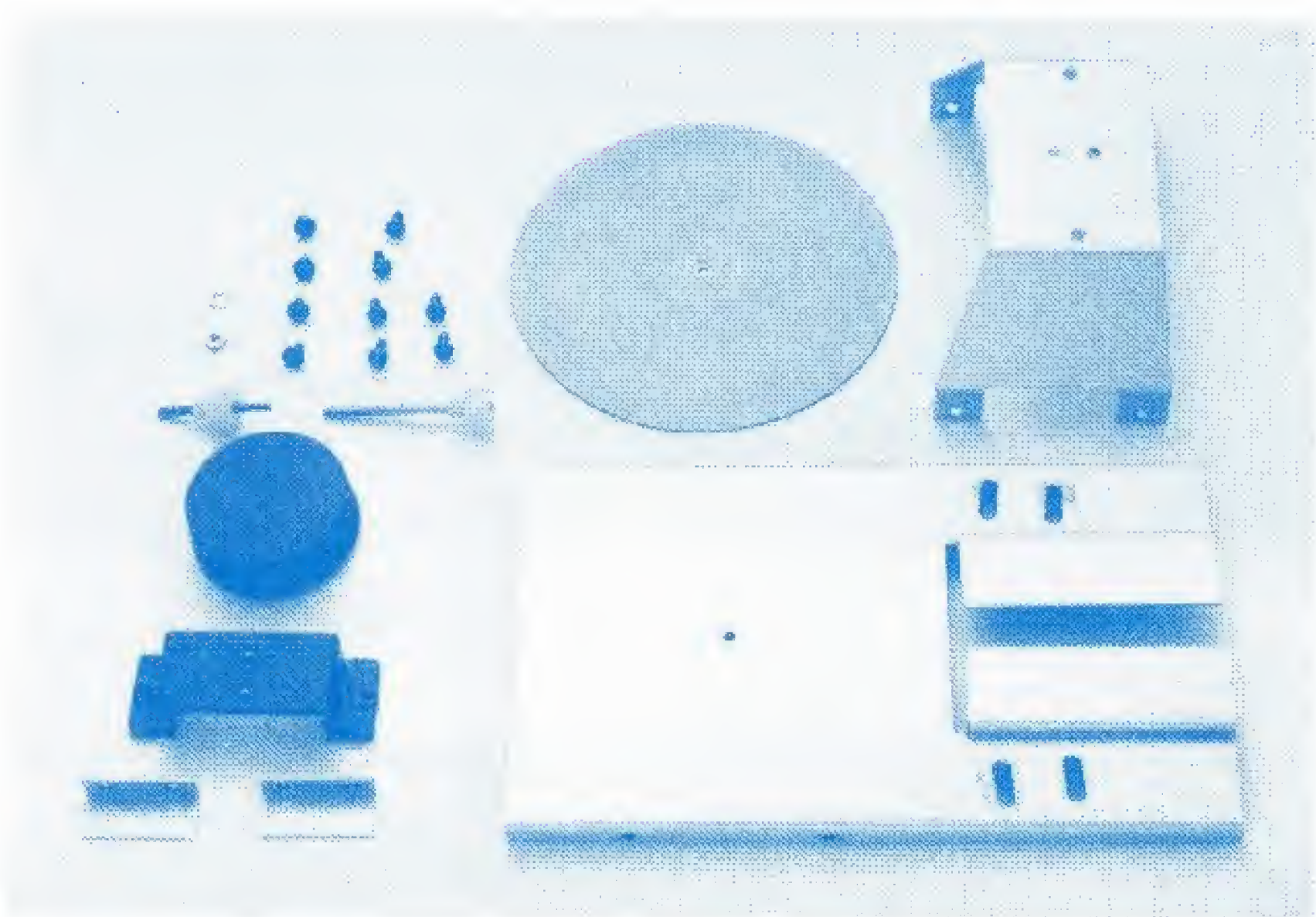
キャメルトライはもともとパドルで操作するゲームだったのですが、X68000版ではマウスまたはトラックボールで操作するようになっていました。そこで、このマウスに取り付けて使えるような形のパドルを付けることにいたしました。

おまけではありますが、操作感覚が増すことまちがいなし！

パドルは組み立て式になっています。お手数ですが、以下の組み立て方をよく見て間違いのないよう組み立ててください。

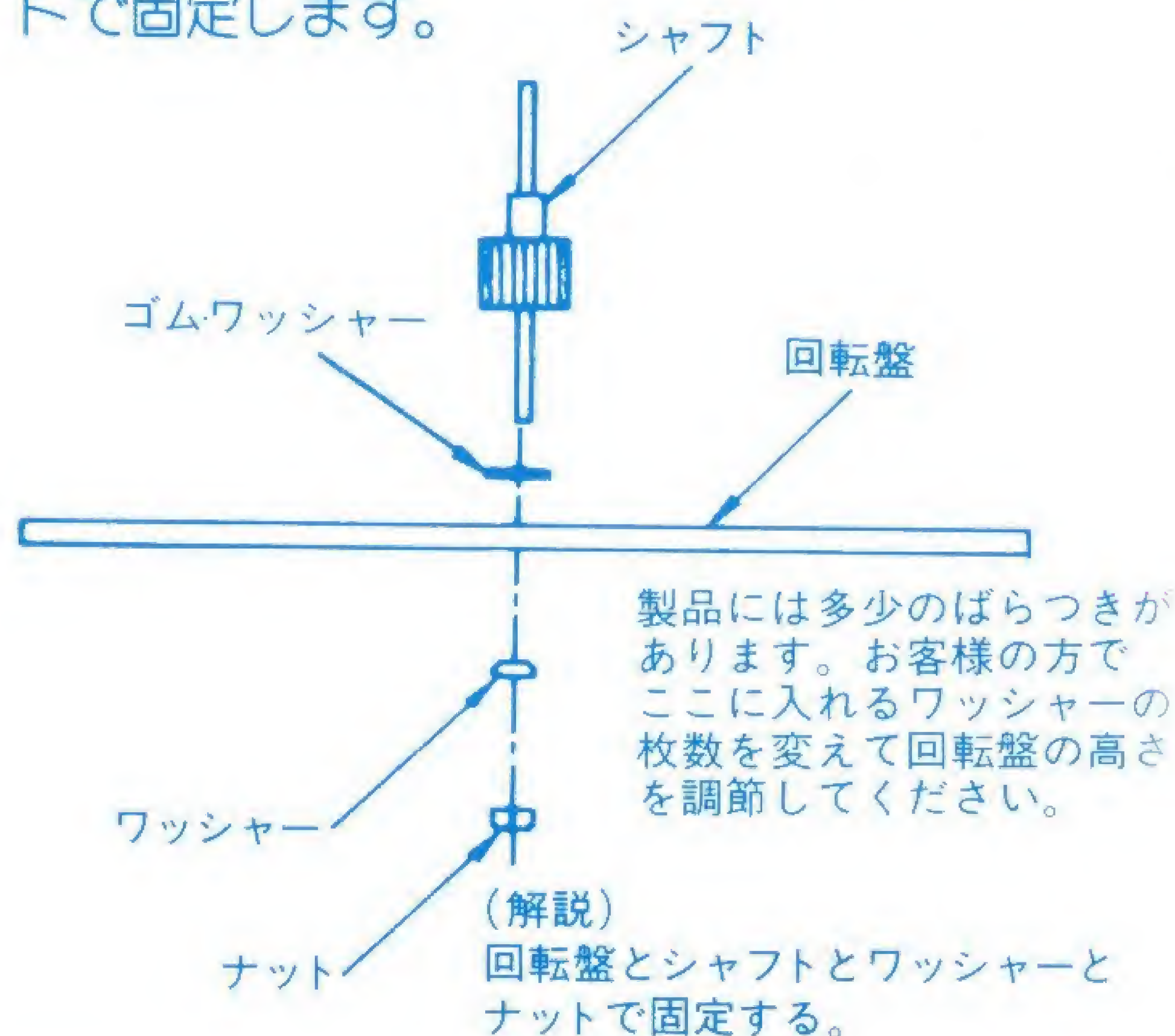
● 入っている部品 ●

本体上	つまみ
本体下	ゴム・ワッシャー
回転盤	ワッシャー……………3枚
シャフト固定材	ナット
シャフトA	マウス・ストッパー2個
シャフトB	ネジ……………10本

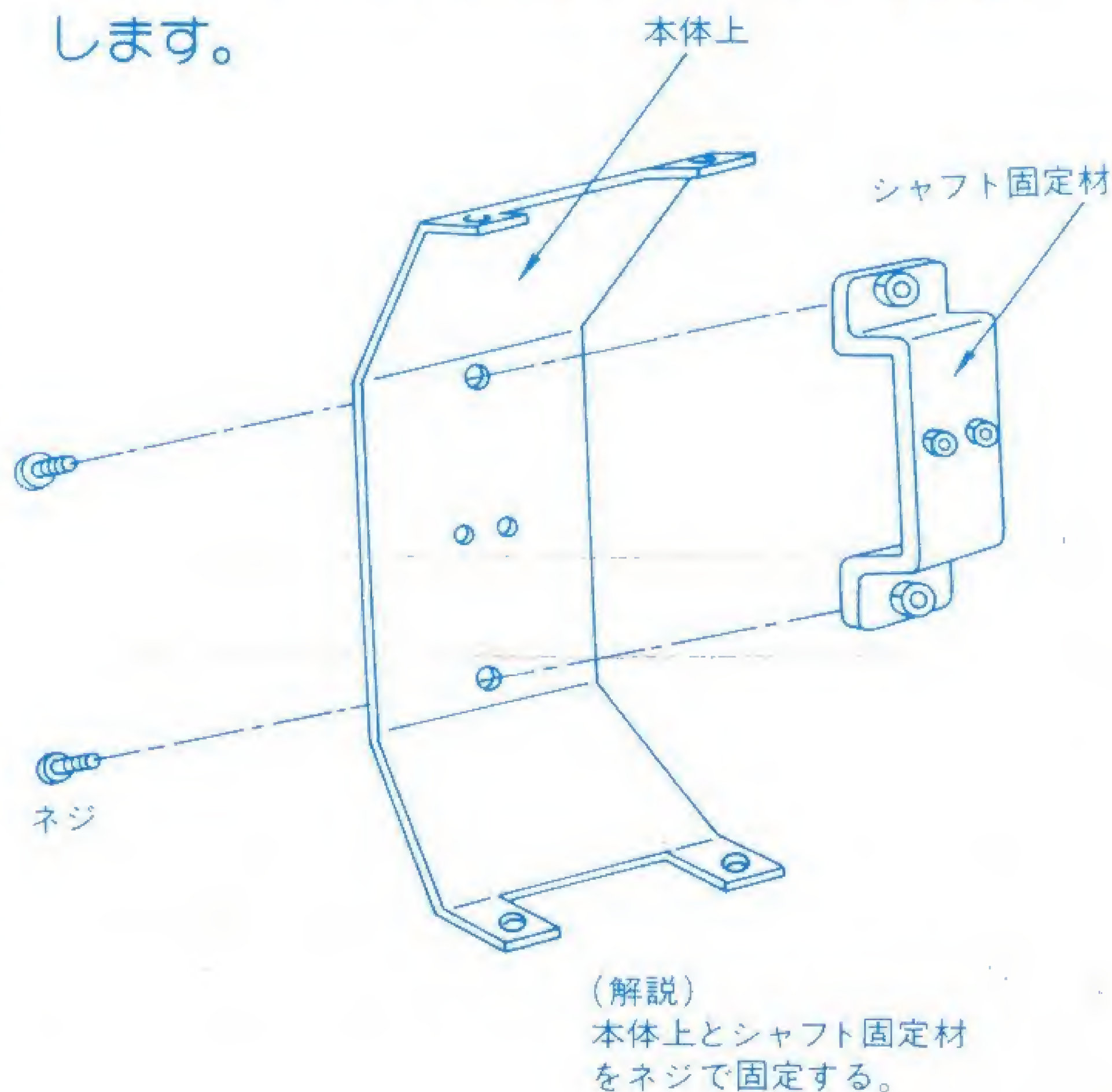


● 組み立て方 ●

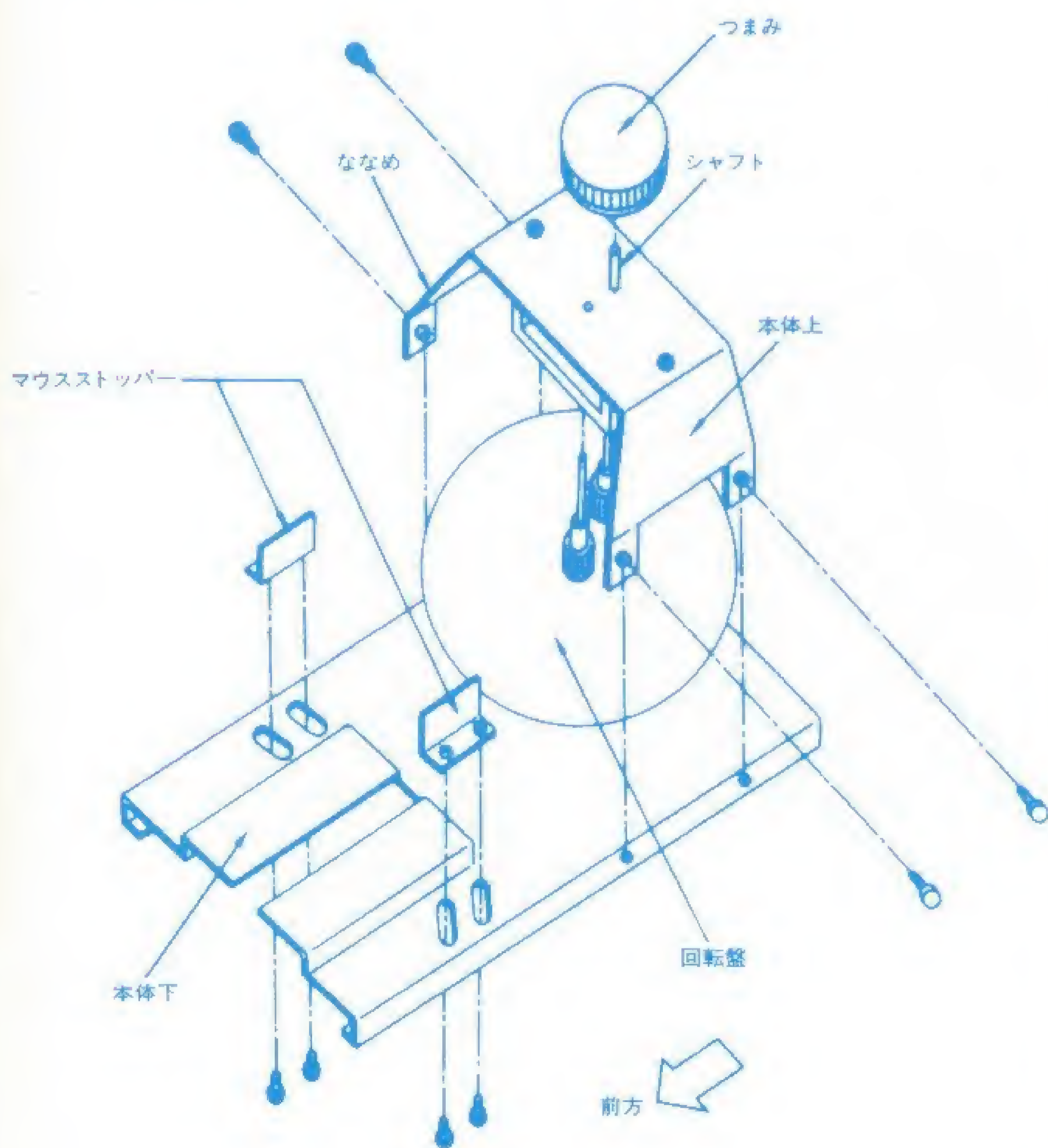
①回転盤とシャフトをワッシャーとナットで固定します。



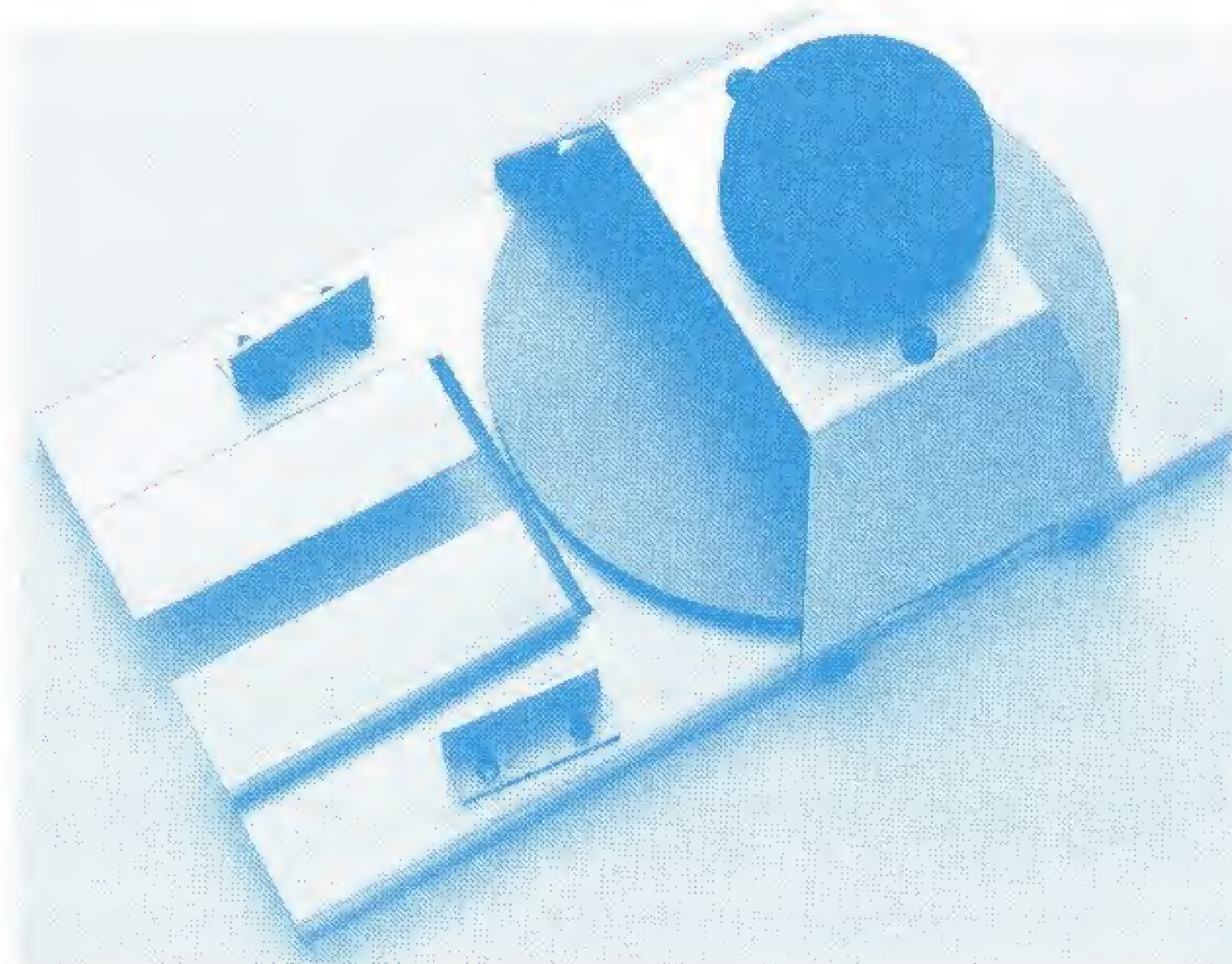
②本体上とシャフト固定材をネジで固定します。



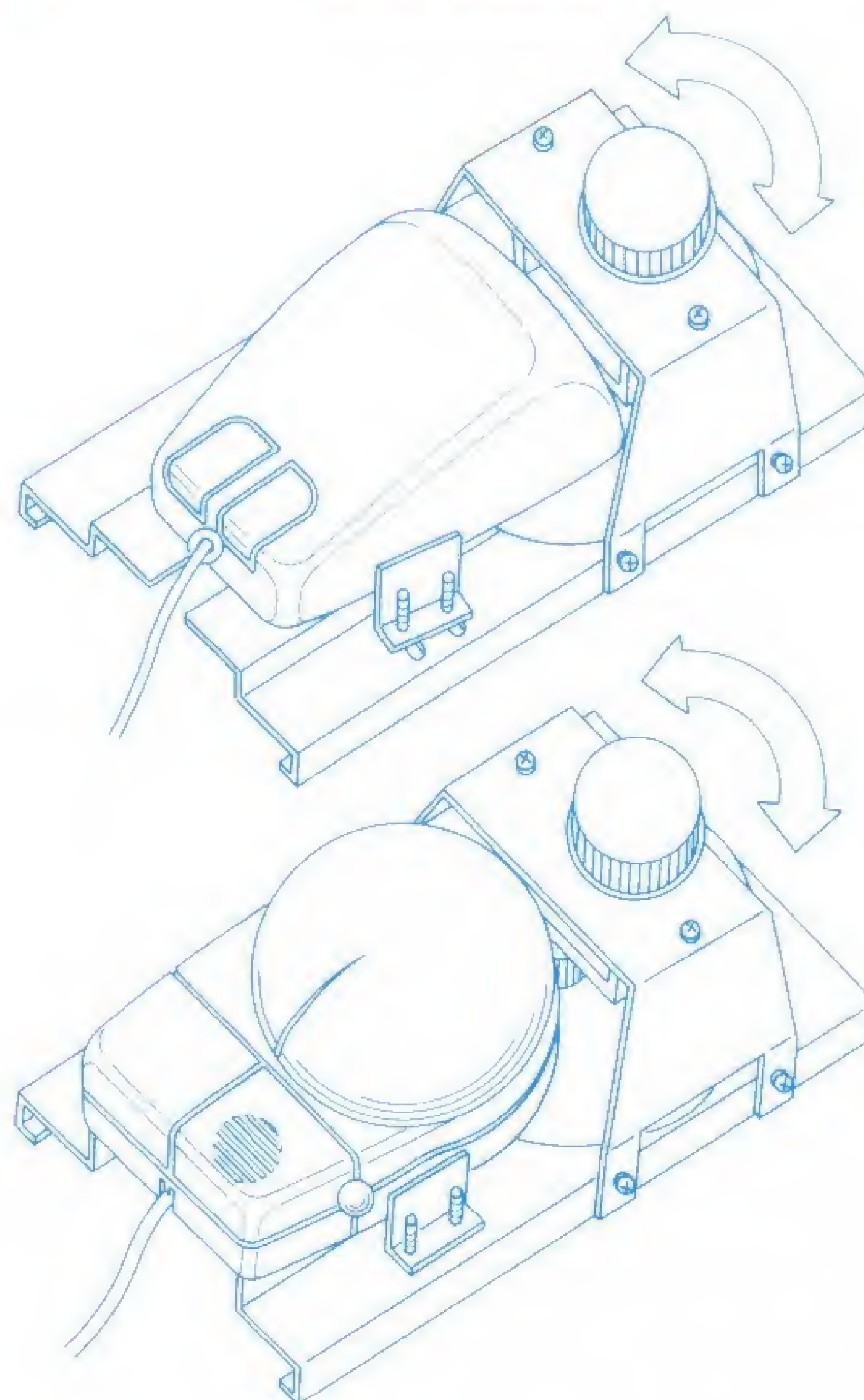
図のようにつまみ、本体上、回転盤、本体下をシャフトを通してネジで固定します。本体上はナナメになっている方を前方にします。間違えるとパドルが動かないので注意してください。シャフトの位置も注意して組み立ててください。マウス・ストッパーを取り付けてできあがりです。



完成！



使用図



お問い合わせについて

● 動作不良? ●

製品には万全を期しておりますが、万一トラブル等がありましたら、まず次のチェックをしてください。

■プログラムがロードしない。

プログラムが正常に動かなかったり、ロードできなかつた場合、パドルが正常に動かなかつた場合はもう一度この説明書をよくお読みください。それでもなお正常に動かない場合は、お買い上げになった商品を当社までお送りください。検査した後、不良の場合は新しいものとお取り替えいたします。

■ディスクを壊してしまった。

もしも、お客様の操作ミスなどでディスクが壊れた場合は、その壊れたディスクと、修理費として料金1,500円を当社までお送りください。新しいものとお取り替えいたします。

■パドルを壊してしまった。

パドルはおまけではありますが、壊してしまった場合は特別に1,000円でお取り替えいたします。

壊れたパドル本体とサポート・カード

を当社までお送りください。

※サポート・カードには1,500円と書かれていますが、パドルに関しては1,000円で結構です。

● ご注意 ●

※交換、チェックをご希望の場合は、必ずサポート・カードに必要事項をお書きの上、ソフトとともに下記住所の「ユーザー・サポート」係までお送りください。
※ユーザース・カードはご記入の上、ご返送ください。ユーザース・カードが返送されていないと、上記サポートが受けられない場合があります。

● お問い合わせ ●

ゲームを進めていくうちに、どうしてもわからない事や、疑問に思うことが出てきた場合には、開発室でヒントなどをお答えしています。往復ハガキに、機種、ソフト名、質問内容などをお書きの上、下記住所の「ソフトの質問」係までお送りください。

なお、電話でのお問い合わせはご遠慮ねがいます。

発売元

電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15



キャメルトライ

メイン・プログラム：酒井潔

サブ・プログラム：妹尾真一

NASU

GORRY

編曲：磯田健一郎

ミュージック・プログラム

: GORRY



**DEMPA
MICOMSOFT**